軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
新Game熱報
AL QADIN HARPOON II
日本電腦採購指南(二)
七彩繽目的光環世界
小飛俠
漫談遊戲劇情系統
遊戲攻略
創世紀VIII 異教徒全程攻略提示
英雄傳奇IV —魔障
末日寶典…等7篇
98精品店
DOS/V
送
救世聖主知識之書 下卷
國內外
報導
'94台北軟體展最速報導
'94東京玩具展紀行
中華民國
壹佰圓
64
全省電腦經銷商・書局均售 NT$100 HK$40 S$13 RM$18

NOTEBOOK

亞洲筆記型電腦

- CPU:80486SLC2-50
- RAM:2MB可擴充至8MB
- One 2.5" HDD:170MB
- One 3.5" FDD:1.44MB
- 10吋64灰階液晶顯示器
- 內鍵式軌跡球
- 可外接螢幕、鍵盤、印表機
- 內鍵式FAX/MODEM 插座及電話接線插頭

亞洲電腦

High-performance Notebook Is Today's Choice

對於電腦，人們有太多的期望，也有不少的迷惘。

廿世紀的人們正逐漸拋棄電腦刻板冰冷的印象，張開雙手迎接廿一世紀電腦所帶來更爲人性、更爲新奇、更爲互動的可能：除了扮演得力助手外，電腦資訊終因科技的超速發展，連結各項電傳資訊週邊，成爲人們不可或缺的親密伙伴，那一方大大小小的螢幕所反映的可能已不再是單調乏味的數據、圖表或動畫，而是你的喜怒哀樂愛恨怨，你將不再視那些面對螢幕陷入沉思、張口大笑、淚流滿面或捶胸頓足恨不得將電腦摀個稀爛的人爲異類，因爲你可能也是其中的一員。

果若電視增至 200 甚或更多頻道，果若多媒體更臻成熟、應用層面更廣，果若電腦遊戲更加眞實，眞實到你可能眞可融入擬眞的劇情…人們是否有足夠的時間面對這些既多且廣又眞實的資訊？人們是否願意植入一片片“知識晶片”以換取可能得耗一、二十年寶貴光陰才可獲得的知識？或是植入足以改變傳統手控、音控的小型意念轉化器，以期與電腦作意念上的溝通？電腦又是否將永遠忠貞地成爲人們友善的朋友？人們是否將依對電腦資訊的瞭解與使用狀況區分等級，挑起新的“種族”隔閡？傳統的人際關係是否也因此而將面臨重大考驗？憑藉資訊高速公路網之完整聯集，高效率的個人工作室將大幅增加，而在大負載的大衆捷運上，電腦將依各站的乘客流量所耗時間自動調整車行速度，永無誤分的可能；透過衛星，在各地的公車站牌上，你將可清楚掌握公車目前的所在位置，以方便你決定是否繼續等下去；如果你選擇自行開車上路，電子顯示面板上除了顯示你目前所在位置外，還能立即幫你指出抵達目的地最便捷的路線，而這塊薄薄的市街顯示卡可能是你購買新車時廠商隨車附加的軟體之一，且依區域之需求得有換卡之後續支援軟體提供之可能。電腦相關科技在民生、物質與工作效率上帶來更多的便利，而在心智的精神層面上之影響也可能帶給人們不小的衝擊與震憾，更可能因此大幅剝奪了與親友間溝通共享的溫馨時光，許多的行爲模式與習慣也或將因此而改變：想要貨比三家，觸控式的螢幕選單將讓你立享專“人”服務的尊榮地位，無需上街購物，想要如廁閱報可能帶的是一部電腦甚可能只是一片超大容量的迷你 CD　（如果電腦已經無處不在，更或許已不稱爲電腦）而不是報章雜誌；一部片長二小時的影片，或可能需耗時一週才看得完的文學鉅作，也可因你的時間需求，在廿分鐘內看完經由電腦爲你濃縮的劇情內容而不覺突兀。無疑地，電腦科技終將開啓人類文明史上更絢麗的扉頁，而這一頁究是文明的亮光還是夢魘，則不得而知；受限於時空因素的諸多不可能，亦終有可能的一天，遠方的朋友，已不在人世的親人或許也有可能和你討論晚餐的內容，說起電腦遊戲，你可能會堅持配戴全副裝備才肯開機玩一趟銀河戰士或是魔法門，遇有特別需要，可能還得帶著大布袋、筆記本和羅盤，以方便隨時撿拾物品、記錄訊息和避免迷路回不了眞實世界，至於惡魔禁地就連想都別想了……

“別想了，千萬別再想了”，凌晨三點老編疲憊的身軀在床上輾轉難眠，思緒與電腦齊飛，期望共迷惘一色，不由自主的腦袋裡一下子一陣亮光，一下子一團迷霧…“明天一定要去看心理醫生”這句話已經對自己講了Ｎ遍了，卻從未成行，因爲他怕…怕心理醫生也是一部電腦…一部足以看穿心思意念，穿著白色醫師服的電腦，天啊！老編的編輯室報告還沒寫呢.!!

SOFTWORLD Magazine

軟體世界雜誌社

發行人兼社長　王俊雄
總　編　輯　李初園
主　　編　李俊賢
編　　輯　史　量、呂重達、吳忠哲
資料處理／曾玉琴
美術主編　鄭美玲
美術編輯　葉秀娟、鄭淑芬
打字排版／陳耀英
編輯助理／蕭嘉慧
駐美特派員　亞佛列德
編輯支援
王美玲、林淑敏、柯忠祥
劉　瑜、楊淳妃、李錦娟
美術支援
林俊宏、林慧玲、謝幸娟
劉信良、許素敏
特約作家
李莉莉、鄭宗勳、朱學恒
卓鈺然、鍾凱文、徐儒盛
劉興潭、葉明璋、劉昭毅
李家岩、蔣國宏、傅煥坤
蘇經天、何　布、曾昭奇
王彰懋、吳昱甫、劉建台
呂維春、葉宗明、林政賢
黃文章、黃俊銘、侯育宏
俞伯翰、黃伯峰、劉建良
賴楊鑫、林旭中、廖奇建
宋傳統、吳文德、楊從儒
石志清、卜起昶、陳志明
黃振倫、潘昱宏、許震翔
法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
社　　址　高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱　高雄郵政28-34號
服務電話　07-3841505
劃撥帳戶　謝明奇
劃撥帳號　40423740
照相打字
點線面電腦照相排版公司
製版印刷
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號
高雄總公司／
高雄市三民區民壯路61號
☎(07)384-8086
台北分公司
台北市南港路二段99-10號1Ｆ
☎(02)788-9188
台中分公司
台中市西屯區洛陽路148號
☎(04)311-8774
香港分公司
香港九龍深水埗海壇街163號
銀海大廈1F B.C室
FAX：002-852-7280999
☎002-852-7292781
馬來西亞分公司
13A.Jalan SS21 60 Damansara Utama, 47400 Petaling Jaya, Selangor, WEST Malaysia
TEL：002-603-7175206
FAX：002-603-7195711

廣告業務　曾玉琴

服務專線
TEL:(07)3848088轉277
FAX:(07)3802764

● 本刊所登全部著作包括程式及圖片，非經本社同意，任何人不得轉載，凡投稿、邀稿之文章除另行約定外，本社有隨時刊登、轉載、刪改及編輯等權利。

● 遊戲商標及圖形所有權歸註冊公司所有。

1994

7月號

●中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號
●中華民國78年4月創刊每月15日出刊

●本期特別附贈

救世聖主・知識之書(下卷)

廣告索引

1 美少女夢工場II中文版 552

□精訊 □少女教育策略 □700元 □83年4月2日出版 □10片裝 □上期排行：2

嘻…老爹說得可眞準，終於讓我坐上女王的寶座，老爹還說只要努力，美夢終可成眞，還能名留椅背，沒想到這椅背還眞的能留名呢！老爹萬歲！嘻…入境且隨俗我也來個刻字留念吧…

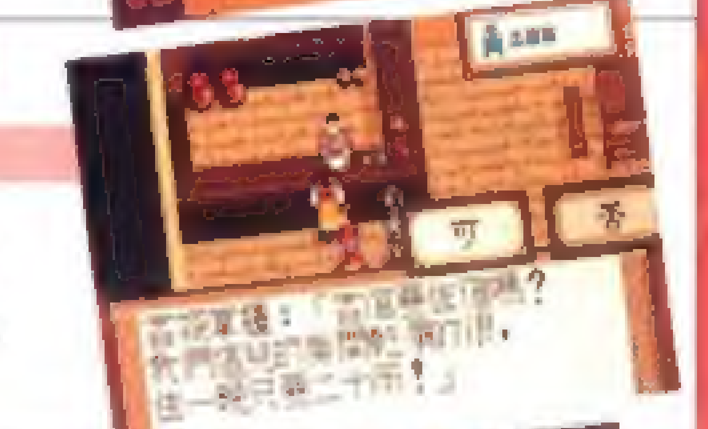
2 倚天屠龍記 419

□軟體世界 □RPG+冒險 □600元 □83年3月29日 □11片裝 □上期排行：1

天啊！妳眞的刻上去了，還刻在我上面…〝美倚軒〞?!這像話嗎？妳不覺得有點像菊水軒蘇打餅干嗎？喂！軒轅小子，都是你起頭的，如果被編輯室知道…把我們全都轟出去，我就唯你是問……

3 軒轅劍貳 295

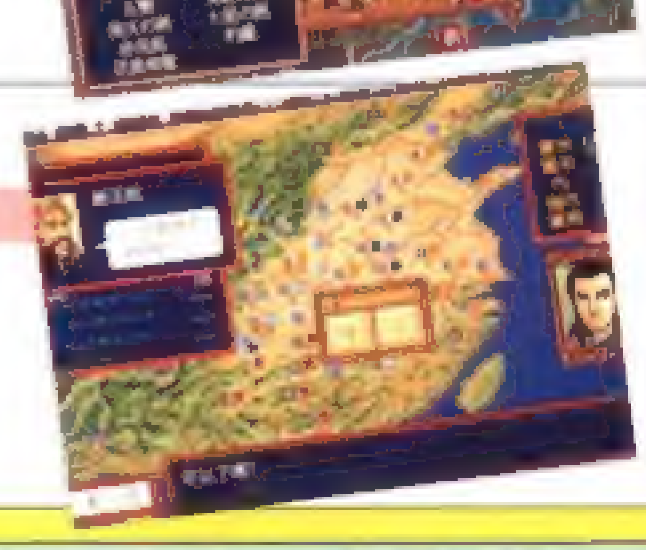
□大宇資訊 □RPG □570元 □83年2月6日出版 □10片裝 □上期排行：3



你那個〝倚〞字刻得最大，你還吼?!不跟著刻不就沒事，還敢怪我！再說〝美倚軒〞聽來還滿詩情畫意的，有點像我上次去的那家茶坊，算了！木已成舟就到此爲止吧！否則以後的人再往上刻…可能眞的會被轟出去，噓！這件事就只有我們三人知道，千萬別張揚…

4 三國志IV（DOS/V版） 165

□[illegible] □策略 □3600元 □83年5月7日 □[illegible] □上期排行：6



什麼?!會被轟出去?!我才剛來就要把我轟出去，這是你們的待客之道嗎?!說到待客之道你們竟然找個醜八怪幫我開門?!美醜是天生遺傳，我是不會怪他，不過，還沒七月半就提前出來嚇人就是他的不對了，若不是他一直說什麼〝我很抱歉，可是很善良〞，我一定不會饒他，現在竟然還有人想把我轟出去，表哥！你來評評理吧!!

5 三國志III中文版 104

□第三波 □策略 □1800元 □83年12月10日出版 □4片裝 □上期排行：4

表弟！別跟他們一般見識！爲了那把椅子吵翻天這也不是第一次了，相信我，他們絕對不是針對你，再說眞要把誰轟出去，也輪不到他們決定，至於那個毀容戰士要待在外面，那是再好不過的了，五席佔兩席，現在的局勢對我們有利，噓…要是我們有機會坐上那把椅子，別忘了留下我們三國世家的名號…

本月焦點

上期吊TOP 20車尾的炎龍騎士團再續熱力，以挺進14名，並逼近BEST 5的爆發力，本期舉竄，搖身爲領軍，大有闖關之勢。漢堂之作能否打破BEST 5榜內曾由軟體世界、大宇、精訊、第三波及電腦休閒世界、松崗攻佔之局面，引人注意，特選爲本月焦點。

【炎龍騎士團】

本月新秀

傑克豆工作室繼異域奇兵、時空異變之後，又一新作--末日寶典，本期初進榜，排名22，在原本得票數不高的Buffer區中拿下10票，實屬不易，君不見各期票選排行，僅得2、3票（甚至更低）而無法上榜的遊戲不知凡幾，上期卡耐基的人生指南和爆笑躲避球僅得3票，卻於本期衝上15、16名，而列爲本月新秀的末日是否也有如此熱力，暫且拭目以待吧!!

【末日寶典】

本次票選是本刊自更改爲每月 15 日出刊以來，總得票數最多的一次，雖然時間相當緊迫，編輯室仍能感受讀者卯足全力，極力參與的熱情，特此感謝，本次票投有 66 %的票數集中在BEST 5中，而光是美少女夢工場Ⅱ就拿下了其中的 23.74 %，不但突破 500 票，更使得當月得票僅次於中華職棒（ 577 票）、軒轅劍貳（ 565 票）所保持的記錄，更將上期甫登上榜首寶座的倚天屠龍記取而代之，而三國志Ⅳ，以DOS/V版的異數及 3800 元的天價（讀者可以 2990 元之特惠購得），搶入BEST 5，攻下第4名，再度令人跌破隱形眼鏡，咸認非有十足內涵，難以締此佳績將佔據BEST 5多期的毀滅戰士擠出榜外。三國志系列雙雙在榜，儼成倚天屠龍記能否扭轉乾坤，再奪寶座的一大威脅，BEST 5榜內的發展在暑期強片可能環伺的情況下，會有什麼變化，實在難料。

而此次改由炎龍騎士團領軍的TOP 20榜內，全無本期新進榜的遊戲，上期預測之幾款有望出線的遊戲，除模擬農場中文版仍留在原位外，果價在本期拿下更佳名次，眞是可喜可賀。而原來在BUFFER區吊車尾凝聚熱力的爆笑躲避球和卡耐雞的人生指南更大幅挺進，分佔 15 、 16 名，由於名次與天使帝國相近，好事者不禁聯想打慣了棒球的衆天使，是否想換換口味，改打躲避球！

在BUFFER中，奇門遁甲之九五眞龍本期再挫8名，轉入BUFFER領軍，而武狀元黃飛鴻回揚7名似有轉機，老將吞食天地Ⅱ則有尚能飯否之慨，在BUFFER中，本期冒出不少新人亮相，其中末日寶典以最高之新進榜名次選爲本月新秀，這些新進榜遊戲中可有深獲讀者青睞的榜上之星？咱們下期見啦!!

票選活動中獎名單

台北縣・湯士偉
台北縣・程國彰
台北縣・嚴華育
台北縣・林柏全
台北市・林育生
台中市・陳谷建
台中縣・呂昱洲
南投縣・邱文正
台南縣・劉獻忠
高雄市・朱萬岸

以上十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	售價	片數	得票數
6	20	炎龍騎士團-邪神之封印	漢堂	戰略	520	6	86
7	5	毀滅戰士	精訊	動作	540	5	83
8	7	模擬城市2000	電腦休閒世界	模擬	600	3	54
9	11	極道梟雄	軟體世界	戰略	480	6	45
10	13	黑暗王座中文版	第三波	RPG	580	11	43
11	15	創世紀八異教徒	軟體世界	RPG	640	8片(3.5")	40
12	9	中華職棒	軟體世界	運動	540	9	38
13	8	天使帝國	大宇	戰略	480	4	29
14	10	中華職棒經理片	軟體世界	運動	300	1	26
15	30	爆笑躲避球	熊貓軟體	運動	430	3	25
16	30	卡耐雞的人生指南	光譜資訊	策略	480	3	24
17	17	模擬農場中文版	電腦休閒世界	模擬	580	10	17
18	17	絕地大反攻	松崗	射擊	1250	CD-ROM	16
19	16	陸空戰將	軟體世界	模擬	580	10	15
20	12	大富翁	大宇	智育	420	3	14

THE BUFFER 21 TO 30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	13	奇門遁甲之九五眞龍	軟體世界	13
22	一	末日寶典	傑克豆工作室	10
23	17	正宗台灣16張麻將	大宇資訊	8
23	30	武狀元黃飛鴻	軟體世界	8
25	一	X戰機	松崗	7
25	一	勇者傳說	漢堂	7
27	一	歐洲空戰英雄	軟體世界	6
27	24	戰神Ⅱ	電腦休閒世界	6
27	一	美女終結者	天堂鳥	6
30	22	魔法世紀	大宇資訊	5
30	一	上帝也抓狂Ⅱ	軟體世界	5
30	27	吞食天地Ⅱ	軟體世界	5

中華職棒 2

SOFTWORLD

對喜愛中華職棒的玩家們來說，暑假最令人興奮的事，無非是中華職棒二代將在八月份推出的消息，相信玩家們已迫不及待地想知二代有什麼創新之處，現在，請走進打擊區，讓我們先借雜誌一角，開始 Play Ball ！

類別：運動　預定發售日期：預定8月發行
出版公司：軟體世界　容量：未定

比一代更多的投手球路設計！

此次<中華職棒 2>所採用的投球模式，將放棄一代中只有左右曲球和直球的簡單模式，而改採更為真實的多球路模式。球路計有快速球、變速球、曲球、螺旋球、滑球、伸卡球、指叉球、分指叉球、掌心球、指關節球…等，另外或許有些選手能練成魔球也說不定。在面對這麼多的球路下，玩家第一個該具備的知識就是哪些球路會往右彎，哪些球路會往左彎，哪些球路會往下掉，哪些球路在左右彎時且往下掉，甚至在變化的過程中，哪些球路是屬於快速變化的，哪些球路是屬於慢速變化的…等等，這樣你才能打得好。

雖說有這麼多的球路，但每名投手所拿手或許只有幾種，且每人的變化幅度也不同。如此一來，玩家們就必須仔細考慮配球方式，進而達到確實身為一名投手的樂趣。

龍獅虎象四隊的主力投手擁有較多的變化球路，由圖中可看出陳義信最擅長"滑球"，王漢最擅長"曲球"，康明杉最擅長"指叉球"，而黃平洋則有"七彩變化球"。畫面上方之球路圖示表上顯示有該名投手的最高球速，"反"代表反曲球（即 SHOOT），"卡"代表伸卡球，"叉"代表指叉球，"曲"代表曲球，"滑"代表滑球，"蝴"則代表蝴蝶球，而每一球路的箭頭長短則代表著其變化幅度。

擁有大打擊框的選手（如去年打擊王曾貴章）比一般選手較容易擊到球，也會較為玩家所喜愛。

在一代的打擊時，不管你是強棒弱棒，只要在適當的時機揮棒，而此球又是好球時，你就可以打到球。但在二代的設計中，決定採用時下最流行的打擊框方式，意即強打者（打擊率高的人）擁有較大的打擊框，可以較容易擊中球，因為球在進本壘的一剎那，必須被打擊框鎖定才能打到。這樣一來，我們就可在擊球的時刻分出強弱打者的區別。另外，打擊框也會隨球員今日狀況的好壞有所增減，根性打者（得分位置有人時的打擊狀況特別好）在壘上有人時加大，打者準備強力一擊（擊到球後會飛到較遠）時會縮到最小等等。能猜到投手的球路，並迅速將打擊框移到球進壘的位置揮擊，你就能擁有較好的戰績。

全新的打擊方式增加不少遊戲樂趣！

各種不同風格的打擊姿勢

由於容量的問題，以及繪製的時間的考量，沒有一套棒球遊戲會爲每一個球員皆提供一組專用打擊圖形。但是一個好的棒球遊戲，都會繪製幾組打擊姿勢以區別球員的不同。中華職棒除提供每一位球員自像讓玩家更爲投入該角色外，在一代中也提供了六組打擊姿勢；這次在二代裡，製作單位更加大爲十六組打擊姿勢，雖說可能還無法完全符合所有打者，但也將令遊戲生色不少。另外，此次在球員的衣服上，將會顯示該球員的背號，加上球員的肖像會一直顯示在投打畫面上，相信能爲該球員添增幾許生命感。

不同風格的打擊姿勢令人有不同的感受：林易增將身子蹲的低低的，一副積極想要上壘的模樣；而林仲秋不動如山，一副巨砲的架式則令人心寒。

看誰在說話！？

棒球遊戲中有對話？沒錯。一代遊戲中，教練上投手丘時的投捕對話頗受玩家好評，二代裡也將有些對話出現，不過將出現在投打對決中。例如強打者對強投說："敢不敢直球對決"；投手對剛擊出全壘打的打者說："小子，別太狂妄"；或想三振對手時說："去死吧！"……等等。相信此舉能更增添遊戲幾許樂趣。

冤家碰面，場面益加緊張。

顯示打者資料時，可看到其打擊框的大小，另外球員當天的狀況（5種）也會影響球員屬性的增減。

精密的球員屬性系統

此次球員的資料系統只有"龐大"兩字可以形容。除了多得數不完的記錄可供查詢外，球員的屬性系統也擴增許多。除了打力、力量、根性、短打技巧、走力、肩力、守力、防守範圍、制球力、體力、最高球速、人氣度…等等外，還有如成長指數、投手防安打能力、先發、中繼、救援時的能力加減，危急時刻的加減，代打能力，七局以後的打擊加減、打擊風格、投球風格…等等。另外比賽當天的狀況也會影響選手的表現。總之，只有完全的知人善用，才能爲球隊帶來好成績。

玩家可直接參與球團的經營運作！

球團收支表

	門票收入	支出	收支小計
三月	2960.000	3256.000	4597.000
四月	5790.000	3494.000	6893.000
五月	433.000	3494.000	3832.000
六月			
七月			
八月			
九月			
十月			
球團目前總資金			3832.000

Elephants
兄弟
經營者
徐昌隆
OK

當你成爲球團的經營者後，就得好好經營這企業。

除了扮演球員及教練外，這回你必須扮演好球團老闆的角色，隨時注意著球團的經營，不要落得出現赤字，影響球員士氣，使得球員表現超爛才是。球團的人氣度是由球員的人氣度聚集而成，而球員本身的人氣度則須倚賴良好的球技及成爲熱門話題。你的記錄好看，當然代表著擁有著良好的球技，另外，如果你的月薪高，自然可以成爲熱門話題，提高人氣度。球隊的收入靠門票所得，且勝隊可以分比較多。門票多寡要看兩隊的人氣度，雙方先發投手的組合，比賽的精彩度等等。球隊的支出則是球員的薪水，當你有比較多的錢時，你就可以聘請超高薪的洋將爲你助陣，而且也可以幫自己隊中的選手加薪等。記住，一個表現好的選手若沒有適當的薪水陪襯，他的表現將會大打折扣。

比一代更爲刺激的聯盟賽！

我想聯盟賽應該是大家最喜歡玩的地方吧。因爲它可以使記錄一直累計，有一個冠軍的目標可供追尋。< 中華職棒 2 > 中的聯盟賽和一代有什麼不同呢？是不是又增加了什麼好玩的東西？是的。這次的 < 中華職棒 2 > 最大的重頭戲就在這裡。此次聯盟賽裡決定聽從許多玩家的來函建議，將提供多人共玩的功能，讓你們分別扮演各隊進行角逐。而且除了上場比賽外，你也必須經營球團，讓它多賺點錢，避免出現倒閉的命運。當戰力不夠時可趕緊高薪聘請洋將前來助陣。一年球季結束後，可進行選秀，發掘有潛力的新人，而老球員因體力不繼也該考慮是否退休，另外也要進行球員的調薪，交換球員等工作，準備好新的陣容參加明年的比賽。千萬要記住，聯盟賽不是只打一年的，當你的隊伍每年戰績都不錯時，或者你的球員生涯累計成績很好時，就有機會進入名人堂。

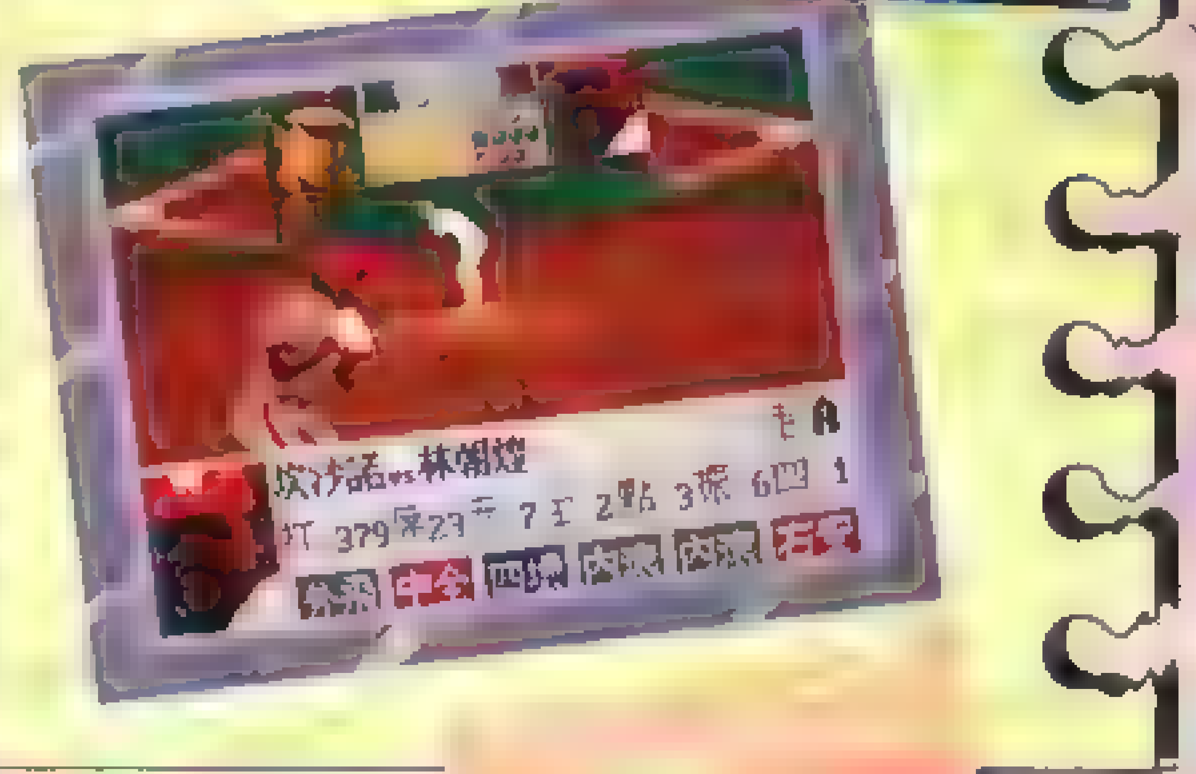
職棒四年由兄弟隊得到總冠軍，而職棒五年呢？職棒六年呢？七、八……。？

身歷其境的現場語音播報

一代中的語音播報剛聽覺得還新鮮，但聽久後則覺得有些呆板。而二代中的語音則是活的，並且將讓你有實況報導的感覺。首先你將會在每位球員出場時，聽到球場播報小姐清楚的為你報出該球員的棒次，守備位置，姓名……等。這裡有一個很大的特色你必須特別注意：當你選用新秀時可將該名新秀改成自己的姓名，而當你上場時，你的名字也將被播報出來，使你真的成為遊戲中的主角。真的，這或許是全世界第一套可在遊戲中聽到自己姓名的遊戲。接下來你將會在比賽中聽到播報員為你播報比賽的經過，諸如"球投出"、"打擊出去"、"很高"、"很遠"、"漂亮的接殺"、"傳向二壘"……等等精彩的時況。真的，如果你還沒有音效卡的話，趕緊去買一塊。

深入詳盡的統計系統

一代中深獲好評的記錄室，二代中將更為加強。此次你可查詢的記錄將多得不勝枚舉，就連一些細微的記錄如各式各樣的打擊率、連續性的安打、全壘打、無失分局等記錄，電腦都可為您計算出來，甚至當出現記錄性的時刻時，球場的大螢幕會馬上顯現出來。帥吧！另外還有一個特點就是時間性的重視。好比在每個球員退休之時，他的棒球卡上就會秀出他每年的成績以及生涯累計成績，讓每個球員都有一段歷史，而不只是短暫的一年。在你的職棒生涯中，努力創造好的記錄，以期能進入棒球名人堂。



讓中華職棒揚威全世界

除了聯盟賽外，本遊戲還提供表演賽、錦標賽、世界大賽等其它時間較短的玩法。表演賽最多兩人共玩，從六隊中挑選兩隊對打。錦標賽最多六人共玩，六隊進行單淘汰的競賽。世界大賽僅一人可玩，從六隊中挑選一隊轉戰世界與各國隊伍決戰，計有澳州、韓國、古巴、日本、美國等國的國家代表隊及職棒隊伍等，共有十多場的賽程你必須一場一場的贏才能獲得世界冠軍的封號。

2

■類　別：策略　■出版公司：大宇資訊　■容　量：約10MB　■發售日期：預定七月底

深獲好評的天使帝國終於推出第二代，不同的遊戲架構，故事情節更為細緻，多變的戰場，人物造型，將使玩家玩得更開心。

在天使帝國中爭戰了數百年的「拉那洛」和瓦爾克麗兩族，在騎士隊長（隸屬瓦爾克麗）的努力之下終於統一，並且輔佐女帝創立了前所未有的「愛斯嘉王朝」。

「天使帝國２」的時空是在統一之後的第六年。六年前，當瓦爾克麗正着手接收拉那洛城及鄰近的幾個碉堡時，找到了不少的機密文件和研究報告。這些文件當中，有一份會散發着紅色光芒的魔法卷軸，上面記載着無人能辨別的文字。當這份卷軸交給了瓦爾克麗的高級魔法師「琴斯」之後，就沒人知卷軸的下落了。

這六年來，愛斯嘉王朝的人民一直都享受着和平富裕的生活。直到這天，「琴斯」的手下們居然衝進瓦爾克麗城，而且在妮雅的眼前將女帝擄走！這只是個單純的綁架事件？亦或是不為人所知的可怕陰謀？

以上就是天使帝國２的故事緣起，延續一代的故事情節，在愛斯嘉大陸統一之後，我們的主角妮雅因王朝之變故，再度踏上征途……。

一代於82年３月發行後，經過一年多的籌畫，大宇資訊現在決定出版二代以饗玩家。到底天使帝國２與一代有何差異？增加那些特色？美女們與以前有什麼不一樣？現在我們就針對其中差異來為玩家一一介紹。

兵種昇級分類圖

- 士兵
  - [illegible]兵
    - 陸戰[illegible]士
      - 迅龍騎士
      - 獸騎士
      - 獸骨騎士
      - 巨龍騎士
    - 飛馬騎士
      - 飛龍騎士
      - 妖龍騎士
  - 戰士
    - 神劍戰士
      - 巨斧戰士
      - 魔劍戰士
      - 邪劍戰士
    - 鋼甲戰士
      - 叢林戰士
      - 魔鎧戰士
  - 弓兵
    - 弩兵
    - 魔弓兵
  - 工兵
  - 修女
    - 僧侶
      - 祈禱師
      - 魔導師
    - 祭司
      - 魔祭師
      - 咒術師
    - 魔術士
      - 邪法師
      - 魔法師
      - 巫師
- 魔獸
  - 史萊姆戰士（未定名）
  - 半龍戰士

細心規劃遊戲，為獲玩家的心

遊戲劇情設定上，此次以達成任務爲主要的設計方式，不再像一代須將戰場上的敵人全部殺光才能往下發展。此次戰場共設計了26道關卡，40個戰場比一代多了很多，而在場景上，玩家會發現增加了不少的特殊地方，像異世界、飛船、龍塔、焦土森林、死亡之谷……等，士兵在行動上會因不同地形而有不同的速度。

二代的人工智慧亦增強很多，每個人物有不同的設定，玩家不能再像玩一代時，只要熟悉電腦的作戰方式即可穩操勝算，此次玩家可得多花點心思，在行軍佈陣上。

在遊戲操作介面上，程式設計師施文馮先生秉持著不刁難玩家的理念，以大多數玩家的配備能力範圍作考量，玩家只要286以上機種，640K記憶體最好有EMS，而硬碟容量超過　　即可玩。

城堡

墓地

飛船

村莊

重要人物介紹

黝黑的皮膚、結實的肌肉，十足健康寶寶的模樣，從其堅毅的眼神、緊抿的嘴唇，外形上讓人一看就知道是個沈著思考細膩、行動敏捷的領導者。外表上的冷漠再加上面對敵人廝殺時，戰場上血淋淋的畫面及敵人哀嚎聲，也不會讓她皺一下眉毛，讓人覺得蘇蘭達是個冷酷無情的殺人機器；其實在她的內心深處，她是一個熱情體貼、關心隊友的溫柔女性。

當異世界遭受魔法師琴斯施法後的影響，與愛斯嘉大陸產生連繫後，她二話不說的帶領其子民投入妮雅的陣營，爲了正義而戰。

蘇蘭達

瓦爾克麗第一百一十代的女帝「葛瑞絲卡」的第三女兒，在葛瑞絲卡死後，全力輔佐姊姊「維絲塔」女帝。個性灑脫，遇事臨危不亂，頗具軍事領導的才能，擔任第一騎士隊的隊長。在征討拉那洛王國的多次軍事行動中，充份表現其過人的指揮能力。

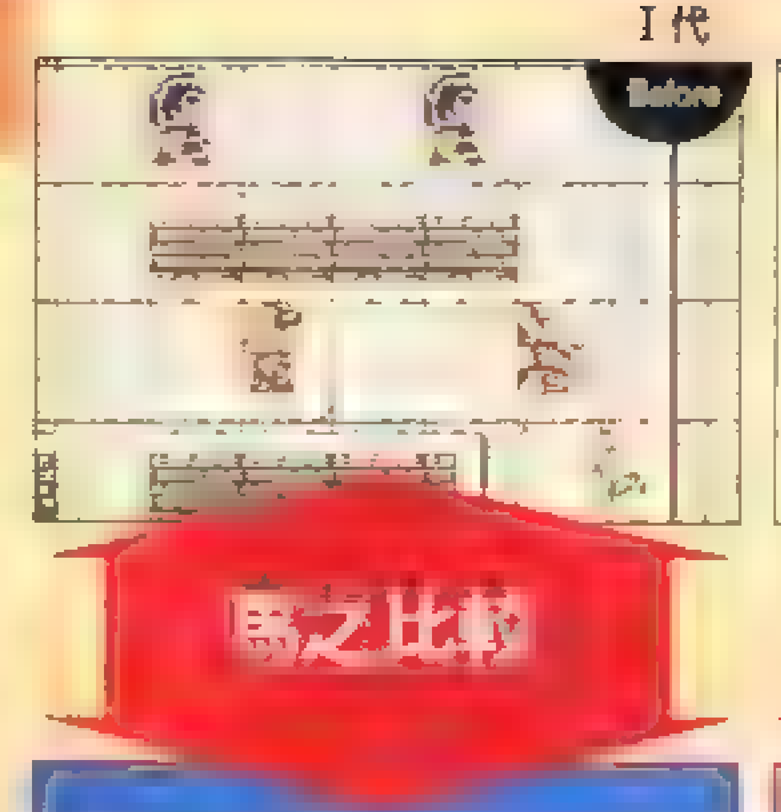
在二代中，愛斯嘉大陸的人民剛從戰爭的陰影復原過來，開始重建家園。而在女帝遭俘，王朝即將分崩離析，妮雅爲了愛斯嘉的和平，又得重披戰袍，進行保衛王朝，打倒邪惡魔王的艱鉅任務。

妮雅將面臨怎樣的危險？遇到怎樣的挑戰？玩家們請拭目以待。

妮雅

人物職業更多樣、造型更具卡通化

本遊戲的兵種亦如一代，是由士兵進級後分類為騎兵、戰士、弓兵、工兵、修女等五種。而在職業選擇上，二代增為35種職業，比一代的21項職業，新增了14種，每種職業各有其特殊的作戰方式。騎兵部隊在行軍速度上會比較快速，共有陸、空兩種部隊。戰士部隊則在攻擊能力與防禦能力作區隔。弓兵部隊新增了使用魔弓的兵士。工兵雖和一代一樣沒有新增職業，但增加了好幾種特殊能力，除了像一代可以造橋、放火外，還可設陷阱、排除障礙等。修女部隊的法師們，在法術方面增加更多能力，而名稱設定亦較清楚，玩家直接可從名稱上看出其所會法術系統。除了以上兵種更有非人類的魔獸兵種，魔獸是愛斯嘉大陸的特殊生物，並無法由職業升級而得，共分為半龍戰士及史萊姆戰士。

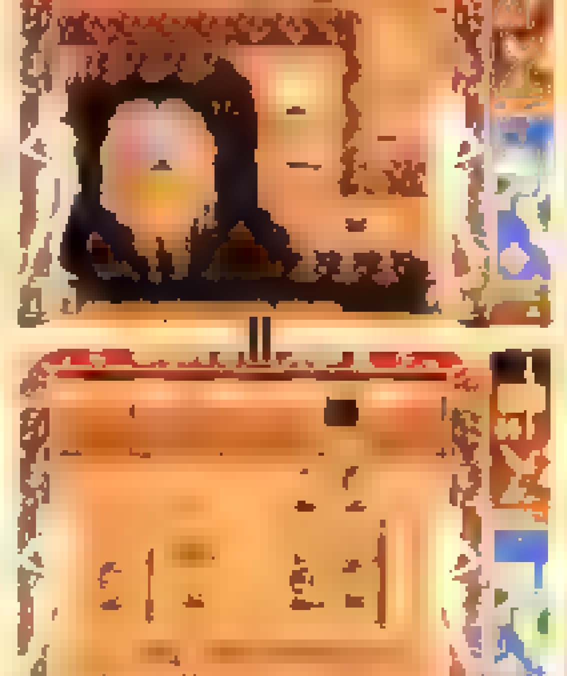


在人物、造型上二代比一代更為卡通化，像在士兵的頭上裝了發條，騎士的馬在一代還中規中矩，到了二代看起來宛似牽著一隻大型狗，還配上一副眼鏡，蠻有趣的。而在一代號稱軍用大肉腳的巨龍騎士，在二代乾脆穿著一隻大腳行走江湖。

畫面處理更細膩，視感更好

經過一年多的洗禮，美工製作水準提昇不少，二代的筆法在視覺效果上更為細膩，畫面處理比第一代更具立體感，場景上的物品更為具實化。

配色上採640×350 16色高解析模式，色盤調色在二代同樣延續一代的風格，仍以素雅、柔和為主，對比上較不鮮豔，與一般遊戲有極大不同。由畫面上玩家可見到右下角有一小地圖可讓你了解整個狀況，比起一代真是窩心多了。



在二代中仍保留了戰鬥小動畫的逗趣畫面，畫法上更是誇張，玩家如仔細觀看，會發現一些有趣畫面。

畫面更具立體感。

畫面更加細膩。

戰鬥動畫更具逗趣。

魔法種類更多，更具可看性

在一代時，愛斯嘉大陸的法術系統分爲，「攻擊」、「恢復」兩大類。攻擊法術中又細分爲水、火、雷三系法術，而二代的法術除了保留一代的法術外，更增加「詛咒」、「防禦」、「祈禱」等三系法術，現就各項法術系統作一介紹。

攻擊術

除一代的三系法術外，增加了施毒法術來攻擊敵人，而水系及火系在二代則成爲冰系、炎系法術，各系法術在施法時，會因施法者等級不同而增加其法術效用。

詛咒術

在施法後對敵人的一些能力產生干擾性的影響。共可分爲四種：

（A）讓敵人產生混亂，施法之結果又分爲：
- ①被施法者仍可正常移動，但不會主動攻擊敵人
- ②被施法者移動力減低，每次只能移動一到兩格。
- ③被施法者法術的效力減低或失效。

（B）被施法者降低對敵人的防禦能力。

（C）被施法者降低對敵人的攻擊能力。

（D）被施法者魔法能力將失去作用。

防禦術

與詛咒系法術正好相反，施法者施法後將增加己方人員的某些能力或延長魔法效應，本法術系共分爲五種法術：

- ①製造施法者己方護身力場可減少人員遭受魔法攻擊時的損傷。
- ②製造一個反射魔法的力場，以反射敵人之魔法攻擊。
- ③提高施法者自身或同伴的攻擊能力。
- ④提高施法者自身或同伴的防禦能力。
- ⑤提高魔法施用的效應持續時間。

以上五種法術項目中，前一、兩項法術係爲防衛魔法攻擊，若敵方並非魔法師則無多大效用。

祈禱術

在法術系統上是較爲特殊之法術，有點類似 RPG 中牧師的祝福法術或吟遊詩人的〝旅人之歌〞爲全隊人員祈福之用，本遊戲中施法者祈禱後，若祈禱成功，則我方人員的所有能力均會提升（0到2點）。

■出版公司：軟體世界
■發售日期：預定七月中旬發行

對於想體會動物的生活感受的玩家來說，New World Computing 嘗試將此題材以冒險遊戲的手法來表現，斜向立體的視角、難度適中的謎題、有趣的劇情，中文版的推出亦是國內玩家的一大福音。

「你知道人類到那兒去了嗎？」狐族的利夫問著，「也許是月球吧？！那兒總像有張人類的笑臉，彷彿在看著我們似的，也許有一天他們會再回來，等我們不再爭吵、打鬧，等我們知道快樂的秘密，也許他們會再回來……」狗族的泰丘用他的捕光器（就是望遠鏡啦）望著那人面般的月球如此說道。歡迎您來到"自然"動物園，從今天開始您將學習和我們的麋鹿、狐狸、水獺、黑熊、老鼠和野豬等稀有動物一起過活兒，當然你也可以享受野豬泡泥漿澡的樂趣，不用擔心有"人"會笑你，因為人類存給了我們四大天賦：能思能想的意志、感受敏銳的心靈、能說善道的口舌以及靈巧方便的雙手像便消失了，在此之前請喝下這杯「忘情水」，忘記您對"動物"的一切記憶，因為這兒的狗族不再具有天生敏銳的鼻子，野豬也不再是你印象中不愛乾淨的動物，不過有些天性是改不掉的，老鼠還是住在地道裡，麋鹿的天堂依然是森林，狐狸始終是聰明狡猾的。如果你發現一大片長有松露的平原，別忘了去討好野豬，你將會是個受歡迎的客人，當然，身為一隻聰明的狐狸，學會撒謊和耍些小詭計是必要的，什麼？！不當狐狸？你是說你很笨囉？哈哈！那麼我相信你會變最狡猾的狐狸

New world Computing的動物擬人假說

斜向立體的冒險遊戲。

場景移動的大地圖畫面。

傳說中，飛艇是用來……的！

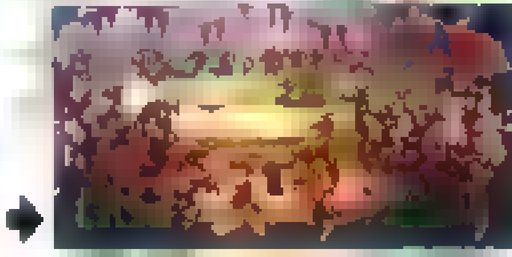
臨走前，人類教會動物一些人類的技能。

，祝你生活愉快！

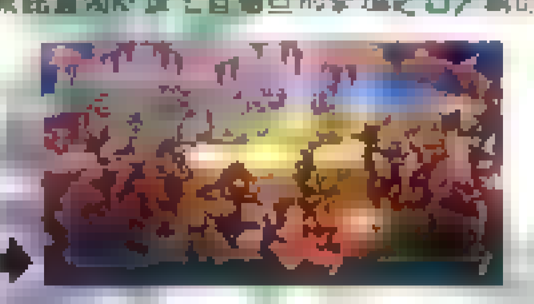
妙狐神探（Inherit The Earth），是New World Computing冒險遊戲處女作，以魔法門系列起家的NWC對RPG玩家應該不陌生才是，妙狐神探用了時下非常流行的RPG 3D視角方式來詮釋他們的冒險遊戲，對於習慣SIERRA冒險系列的玩家而言，這種全螢幕捲動的動態設計會是極全新的感受，遊戲的介面設計則與LUCAS的妙探闖通關和瘋狂的一天有著異曲同工之處，只要左右兩個按鍵便可完成大多數的動作，智慧型操作介面會自動幫你選定該做的動作，非常適合懶得連滑鼠都不願多動一下的人，在遊戲中玩家扮演一隻聰明的狐狸，因為暴風之石失竊而遭池魚之殃，因此找回暴風之石的苦差事便落在你身上，在尋回暴風之石的過程中，你可以發現許許多多人類留下的遺物，從這些蛛絲馬跡裡窺得人類消失的原因，整個遊戲中充滿對人性嘲諷、畫的刻劃，用許多動物的言行來表達這些不滿，作者似乎對狗特別有好感（筆者也是，哈哈！）所以狗族扮演的似乎是介於人與動物（神與人？）之間的橋樑（神父？）牠擁有人類遺留下來的許多東西，包括可以見到人臉狀的月球，妙狐神探擁有絕對值得您洗耳恭聽的音樂和音效表現，令人心曠神怡的場景佈圖，筆者手上的中文版，語音的部份也已經完全國語化，語音效果相當不錯，在不同的場景和事件發生時都會有不同的音樂出現，除了片頭大約十分鐘左右的全程語音，片頭給人的感覺像刻在壁上的古蹟，更是發人省思，除此之外在遊戲中也有不錯的數位化音效，據說在光碟版中會有全程遊戲語音，配合畫面上逗趣的動作，相信您會有看了一場值回票價的電影的感受。如果你已經厭倦了空洞的遊戲內容，如果你想體會動物的生活感受，如果你要輕鬆地享受休閒的快樂，那麼妙狐神探會給你夏日一劑沁心的涼意！

是誰偷走了暴風之石？

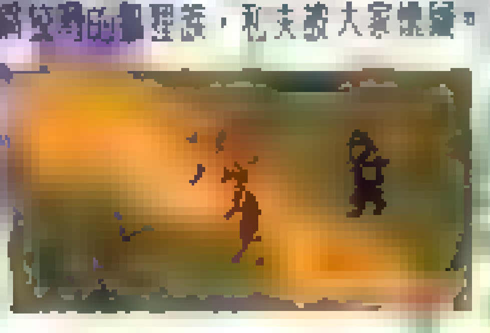
解謎大賽的最後一關，利夫被老鼠擊敗。


麋鹿隊長派伊亞調戲利夫。

麋鹿當局聯盟大會還宣佈暴風之石失竊的消息。


野豬隊長派歐克監視利夫。

身為竊賊的嫌疑者，利夫被大家懷疑。


三個「人」踏上冒險的旅途。

為了洗刷嫌疑，利夫決定找回暴風之石。

野豬王與他的宏偉大建物。

貓族長丘與他的天文觀測台。

麋鹿國王與他的森林？

吻合動物特性的場景設計

模擬師父

你是否曾想過溶入武俠題材後的美少女夢工廠會是什麼模樣？模擬師父就是基於這種創意概念而產生的作品，傳統中國式的設定，更增加了不少親切感，喜歡養成遊戲的玩家千萬別錯過了！

■類　　別：培育遊戲
■出版公司：漢堂資訊
■容　　量：未定
■發售日期：未定

各位玩家們，在培養完漂亮的洋女兒之後，是否想換個口味？自古以來，江湖道上的英雄俠士，除了少數自創門派的開山祖師或是撿到密笈自行修習的幸運傢伙之外，每一個人背後都有一位師父撐腰。漢堂公司目前正在製作的養成遊戲『模擬師父』就可以讓你一嚐身為師父教養徒弟的樂趣。雖然親身行走江湖濟弱扶傾快意恩仇是何等愜意，不過身為人師看著徒弟闖蕩江湖揚名立萬威鎮武林，卻也有另一番滋味。至於詳情如何，請看以下的介紹。

話說北宋年間，西域出了一個叫做呼延完赤的大魔頭，他練就武林奇書『御神九書』中的絕世神功，一手創立了『君天教』。這個組織在稱霸西域之後，還妄圖入侵中原武林。當然啦，中原群雄可也不是好惹的，在武林盟主左雲李領之下，雙方大戰於雁門關外。那可是戰得天昏地暗，雙方死傷無數，但是戰局依舊僵持不下。結果最後是王見王，左雲和呼延完赤代表兩方出來決戰，一番劇鬥之後，左雲終以年少力強獲勝，君天教依約退回西域，中原武林得以重獲太平。左雲打敗呼延完赤之後，無意中得到他身上攜帶的御神九書。這本奇書中記載的武學，自是武林人士夢寐以求之物，這個消息很快就傳遍武林，各路人馬暗地裡磨拳擦掌，眼看一場爭奪密笈的亂事又將開始。此時有人提議，由他以盟主的身份，命令各門派培育年輕弟子參加十年後的比試，獲勝者便可得到密笈。因為有此妙計，才免得武林又再一次陷入混亂。您扮演的就是受掌門之命教育弟子的的師父，期望能為本門在十年後的比試中贏回密笈。

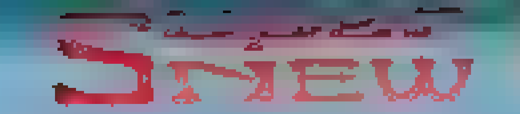
經過十年的養育與闖蕩之後，您的徒弟終將在武林大會一展身手。接下來就準備看結局了。遊戲將會根據最後的屬性值、您與徒弟的關係、角色扮演模式完成的事件以及其它種種因素來決定您徒弟未來的結果。到時候是成為一代大俠、一代梟雄或是庸碌一生，就要看您這個師父的能耐了。總之，在養成遊戲開始蔚為風潮的今日，如果您喜愛傳統武俠，或是想一嘗當師父的滋味，相信『模擬師父』是個值得期待的遊戲。

多種門派與徒弟性別的選擇

『模擬師父』中共提供飛龍門、天鳳門和華山派三個門派，您可依照個人的『興趣』選擇是要男徒弟或是女徒弟。三個門派各擅拳法、腿法和劍術，武功招數和特性都不相同，各有其優缺點。

加入天鳳門的梅玲婉，專攻腿法的修行

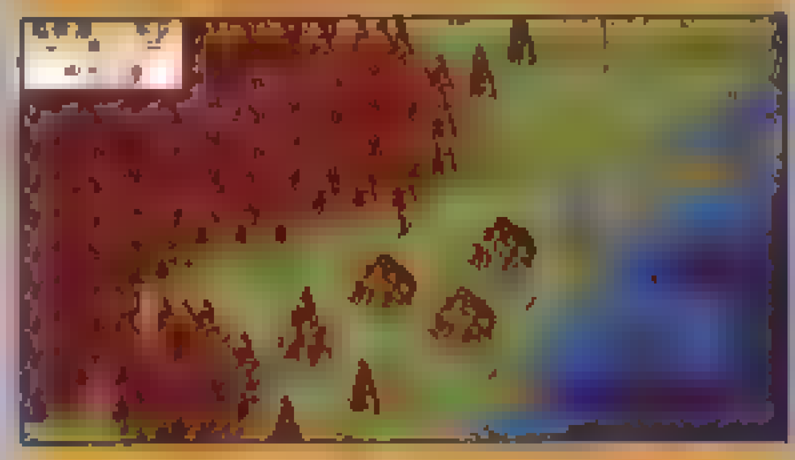
投入飛龍門與華山派的高劍峰，裝扮會有所不同



比 PM2 更複雜的角色扮演模式

或許有人會問：『辛辛苦苦的養個徒弟，只是爲了十年以後打一架嗎？』，當然遊戲並不只這一些。『模擬師父』還提供了『出外遊歷』這個完整的角色扮演模式。當您的弟子年滿十三歲之後，您便可讓心愛的徒弟出去闖蕩江湖，以增加人緣、名聲和歷練。外面可不像本門內這麼平靜安全，若您的徒弟學藝不精，可能半路就給山賊惡棍給收拾了。角色扮演模式裡還隱藏著各式各樣的事件，只要時間地點符合，您也可以去插手（或是被捲入）這些江湖上的風波，並對各種狀況做出抉擇，此時各項能力和武功就可以派上用場了，同樣一件事情，您可以直接用武力解決，打不過時也不妨試著說服對方，或是掉頭就跑。當然了，大俠有大俠的風範，若您老要徒弟做些偷雞摸狗的事，自然會對徒弟的人品和名聲有反面的影響。若您成功的解決了一件事件，您會得到不少好處，甚至結交一些著名的武林人物。

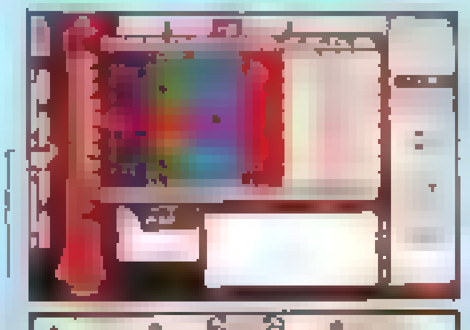
掌門交待師父讓你出外遊歷磨鍊

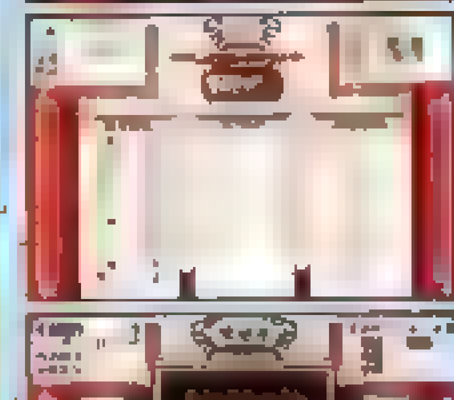


角色扮演模式的地圖畫面

多樣化的課程安排

對於養成遊戲而言，多樣化的課程是很重要的一環。遊戲中總共提供 70 餘種文武課程，可分爲休閒回復，鍛練雜務，文科教育，武術練習四大類。您可以編輯每月的課程表，然後『照表操課』，當您花時間和金錢來訓練徒弟之後，他在各方面的屬性和能力便會慢慢提昇。當然了，嚴格的訓練固然重要，你徒兒的心理建設也很重要，他（她）也有情緒和脾氣，如果讓他太過勞累，他也可能會生氣或情緒低落，甚至生病或逃家。有時你還是得偶而帶他出去走走或是以各項管教的指令加以說教或安慰，不過管教必須適當，若您是個不講理的師父，徒兒可能會懷恨在心或是瞧您不起，這對日後的發展都是很不好的。





＊課程的安排每天可分成四個時段，相當周全而複雜

＊徒弟的各項能力量表

＊在練功房中修習本門的內功

指令型即時動畫戰鬥模式

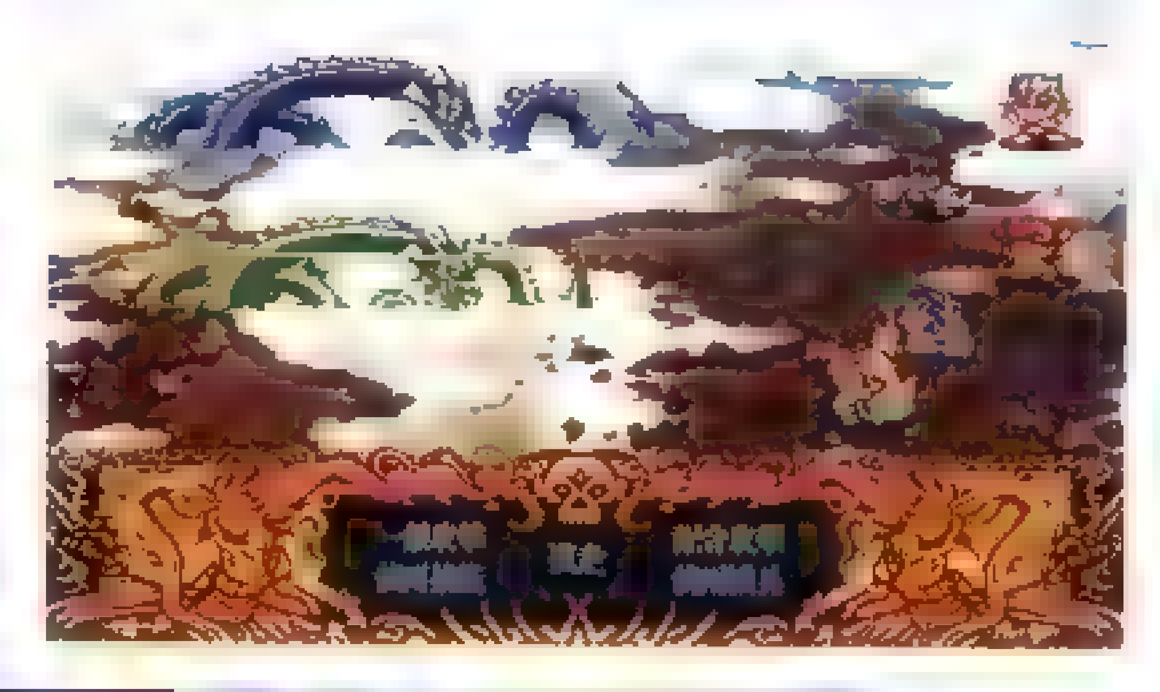
另一件不能不提的事，就是本遊戲採用的『指令型即時動畫戰鬥模式』。在戰鬥模式中，您必須選擇使用各項武功招式和敵方過招，這些招式不但全以動畫演出，攻守距離和擊中部位的判定更是全部依照格鬥遊戲的方式來計算，而且整個戰鬥過程都以即時方式進行，除了招式是以選擇的方式來發出之外，幾乎和真正的格鬥遊戲沒多大差別，而附加內力（最大可到十成）的設計和雙方你來我往的絕招，相信必會讓戰鬥精彩萬分。

飛龍幫龍翔天金龍破日對上崆峒派真點流星

天鳳幫公孫靈雨大戰飛龍門湯沛

魔武王

魔武王是佳帝安繼魔獸大戰略後，所出品的第二款遊戲。以一個日式風格的 RPG 而言，魔武王的戰鬥系統是最引人入勝的地方，美工在圖形方面的表現也使遊戲增色不少，在眾多國產的 RPG 中，算是一個風格比較特殊的作品。



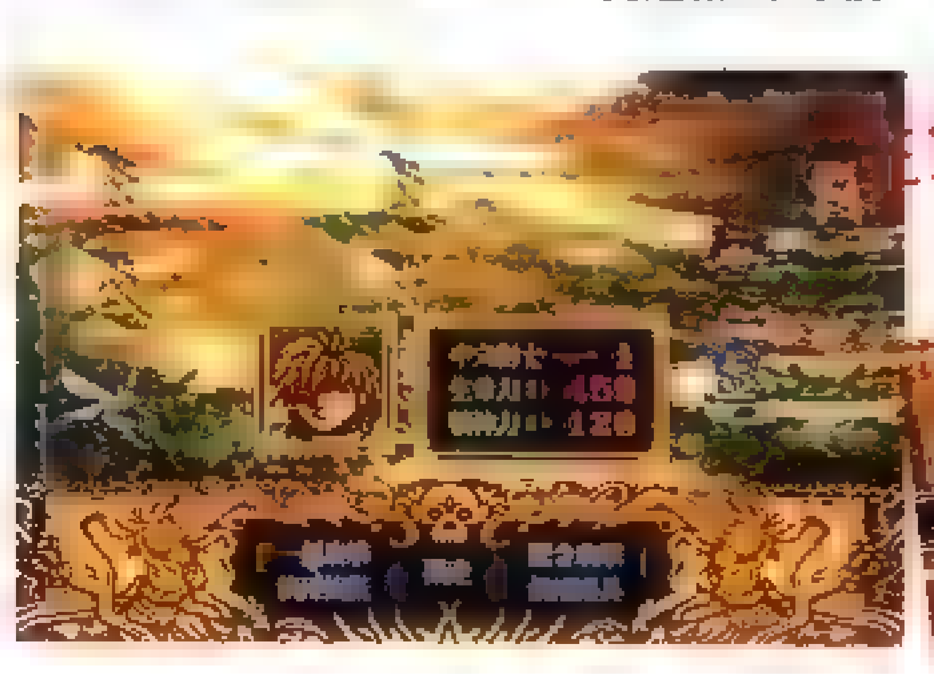
各位讀者也許會覺得很奇怪，前陣子在雜誌廣告中宣稱即將推出，然後銷聲匿跡的魔武王，這次卻又死灰復燃，重現江湖，主要是因爲遊戲系統經歷幾番修整，使整個遊戲製作的歷程耗時將近一年半，幾經波折，這次終於能以製作單位心目中完美的作品在暑假出片，可說誠屬不易。

遊戲的劇情背景是設定在一個已經遠離英雄時代，充滿腐敗的和平世界，有一名叫法帝斯的魔劍士，將世上的暗黑劍士集結起來，在短短的時間內，横掃千軍，踏上世界的頂點。人們驚呼他爲一魔武王。但是征服世界並不能滿足他，他想更進一步的打倒在背後操縱他的一在百年前由西方大陸浮上天空的浮游島上的大魔王迪斯沙巴特！但是他並不是迪斯沙巴特的對手，於是他負傷逃出浮游島，掉落在聖天使修道院。由於中了魔王的等級退化大法，所有的暗黑力全失，幾乎成了一名沒有武力的男子。所幸修道院的修女們，並沒有棄他於不顧，反而悉心的照顧他。在盛情的照料下，法帝斯發現自己心境漸漸有所轉變。但是魔王很快的察覺他的藏身處，一陣戰鬥之後，大部份的修女陣亡了，一種名叫「悲憤」的新感情，引發了他潛在的另一種力量，滅了追兵。正當戰況之緊的時候，修女司祭提供他一個驚人的選擇，原來修道院竟秘藏了超古代遺物一時空機。修女司祭們用盡所有法力將法帝斯送往還從未有人成功的時空旅程，條件是一當你被過去的自己認出來時，這個秘法將失效。於是，中立劍士法帝斯的冒險開始了，他將如何擺脫被咀咒的宿命，找回失去的自我？

進行劇情以小角色的動作來推動，帶領玩家進入魔武王的世界。遊戲中的角色感情相當豐富，霸氣的主角一心想找回在他成爲魔劍士前的記憶，一方面還要與過去的自己週旋。天真心地善良的修女，總是擔憂別人的事，油條寶氣的乩童總喜歡擺出付無可奈何的姿勢，失明的拳法家，總是默默無語的思考，任性的公主總是莽莽撞撞，個性明活。

地圖捲軸採平面方式捲動，怪物多達一百餘種，技能魔法也有上百種，道具裝備則不下兩百樣，寶箱也有兩百個以上，機關……就更別提了。劇情中會有船的出現，整個世界共有兩個大陸，和三個王國以及蠻族堡壘、商人港、塔、村莊、山洞、山道，另有浮游島上之魔王城，魔王森林，天使之巢等，可供玩家歷險場景可說不少。商店購買物品採購物欄模式，可一次購買多項道具，在某些場合中，還可以討價還價，算是相當有趣的設計。

爲了避免來回奔波跑旅店存取檔案的麻煩，遊戲提供直接存取檔案的功能，另外還有個不算太新鮮的指令，那就是當無聊時，可和自己的伙伴聊聊，這有時候還是劇情進行的重要關鍵。當你覺得按



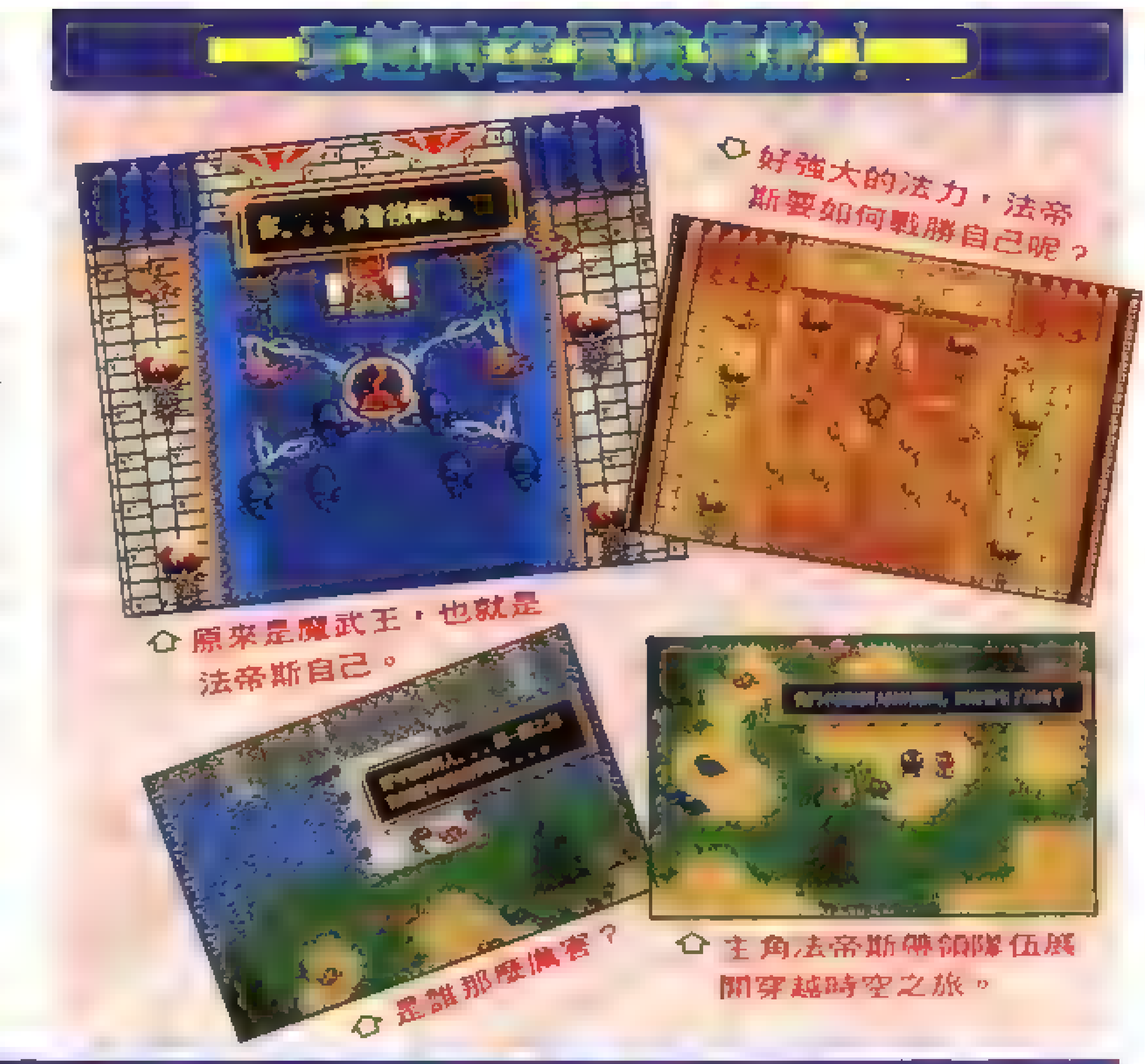
主角法帝斯由魔武王轉變成中立劍士。

個性豪放的乩童特別喜歡耍寶。

照劇情走太無趣，也可以到處亂走，練練等級，聽聽平凡路人的心聲，偶爾換來會心的一笑。

整體來說，魔武王輕鬆愉快的遊戲風格，是佳帝安公司儘量不讓玩家產生煩燥感覺的遊戲製作理念下的產物，也是該公司致力的地方。採用 640 × 360 16色所繪製的圖形風格也相當的特殊，很有日本遊戲的味道，相信對喜歡日式 RPG 的玩家來說，魔武王將是個不錯的選擇。

穿越時空冒險傳說！



好強大的法力，法帝斯要如何戰勝自己呢？

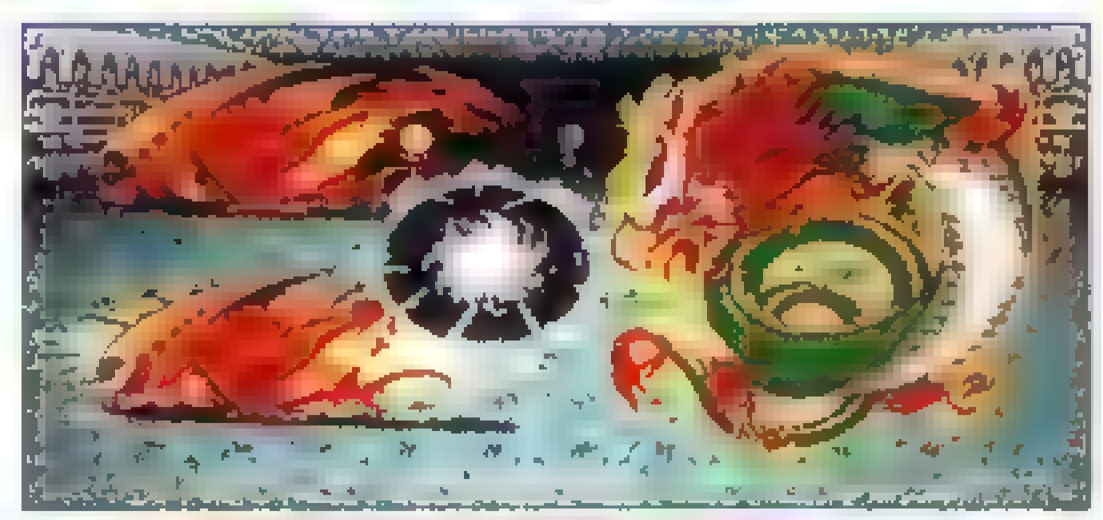
原來是魔武王，也就是法帝斯自己。

是誰那麼厲害？

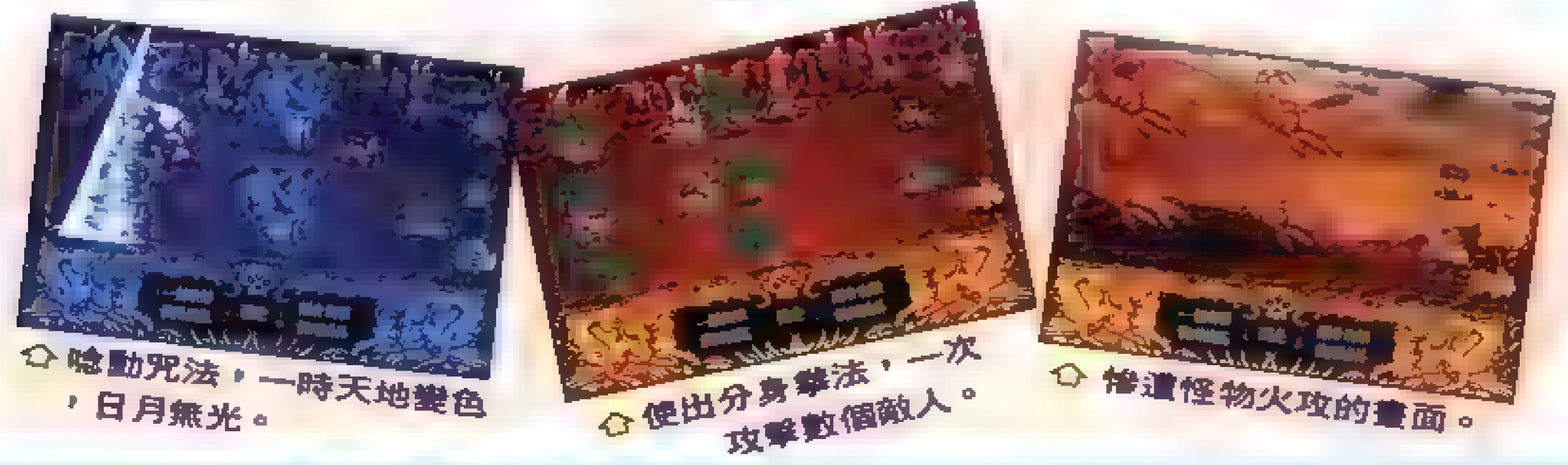
主角法帝斯帶領隊伍展開穿越時空之旅。

華麗的橫向戰鬥畫面！

戰鬥採時下流行的橫向回合式戰鬥，在第一回合時你可以選擇自動戰鬥，指揮攻擊，或是逃跑算了，這時建議你要轉進就趁現在，逃跑機會較高。自動攻擊也不用擔心，當軍勢遠遜於對方時，電腦會幫你逃跑的，而且可隨時中斷，改成由玩家指揮攻擊。另外遊戲中還有「配合攻擊」的指令，可以使速度快的人配合慢的人出擊，可避免伙伴們唐突猛進，創造間接防禦的機會。每個角色的技能近20種，每種技能都有其屬性（地、水、風、火……），配合著敵方的屬性而有不同的傷害。當然，有些技能不是升級就能得到的。一般而言，伙伴可由配帶的裝備改變自身的屬性。



召喚巨龍來剋制敵方火龍。



唸動咒法，一時天地變色，日月無光。

使出分身攻擊法，一次攻擊數個敵人。

慘遭怪物火攻的畫面。

邪神大地

對喜歡超任遊戲復活邪神、太空戰士的玩家來說，由精訊公司所推出的邪神大地將在 PC 上提供你相同的遊戲體驗，除了廣受歡迎的玩法移植外，還加入其他特點，有興趣的玩家不妨自己比較一下。

■類　別：APG　■容　量：7.5MB
■出版公司：精訊資訊　■發售日期：預定七月中旬發售

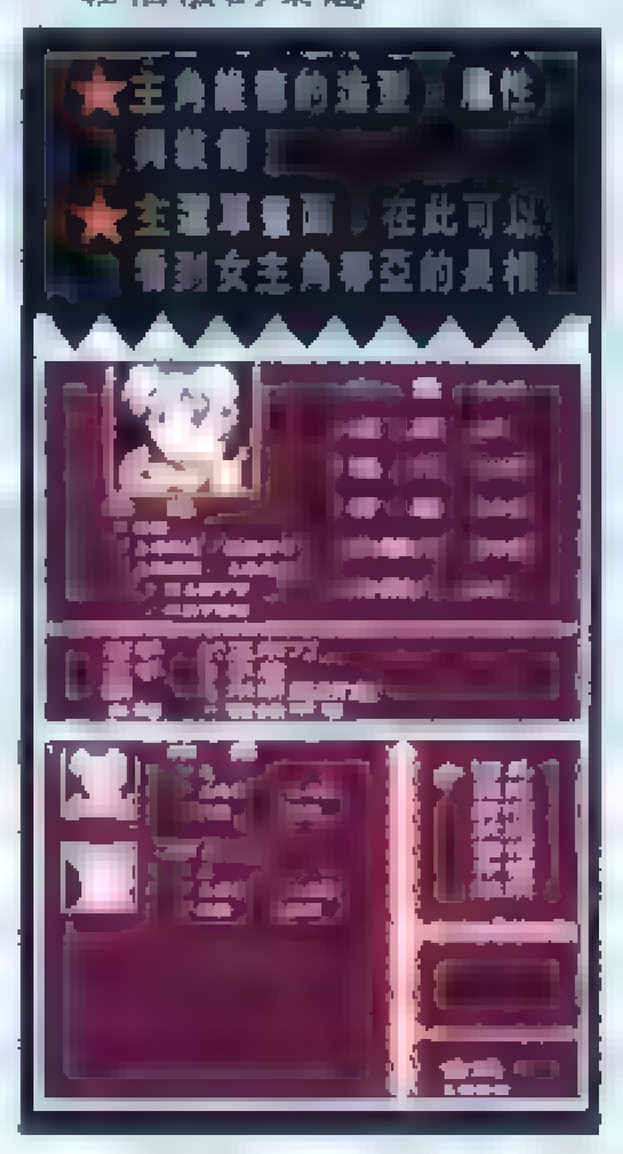
繼「美少女夢工場 2」、「霸車小子」之後，精訊資訊有限公司將於七月中旬，推出一款中文角色扮演遊戲--『邪神大地』。歷經一年的開發製作，此遊戲以遊樂器 RPG 的風格，呈現出另一種不同的樂趣。

『邪神大地』的故事，是以善惡之間的制衡為開場。一位聖者用了自己的生命，封印了邪惡的力量，使世界能得以安寧。不過，聖者自己知道封印的力量，只能夠維持五百年的時間，所以臨終前便將自己剩餘的力量，溶入了身上的四件神器上，希望日後有人能繼承其精神，繼續對抗邪惡的力量。而遊戲便是從封印力量消失的五百年後開始的，邪惡之神阿斯喜特在世界各地進行大規模的破壞活動，使得人民陷入了混亂與恐怖的生活。

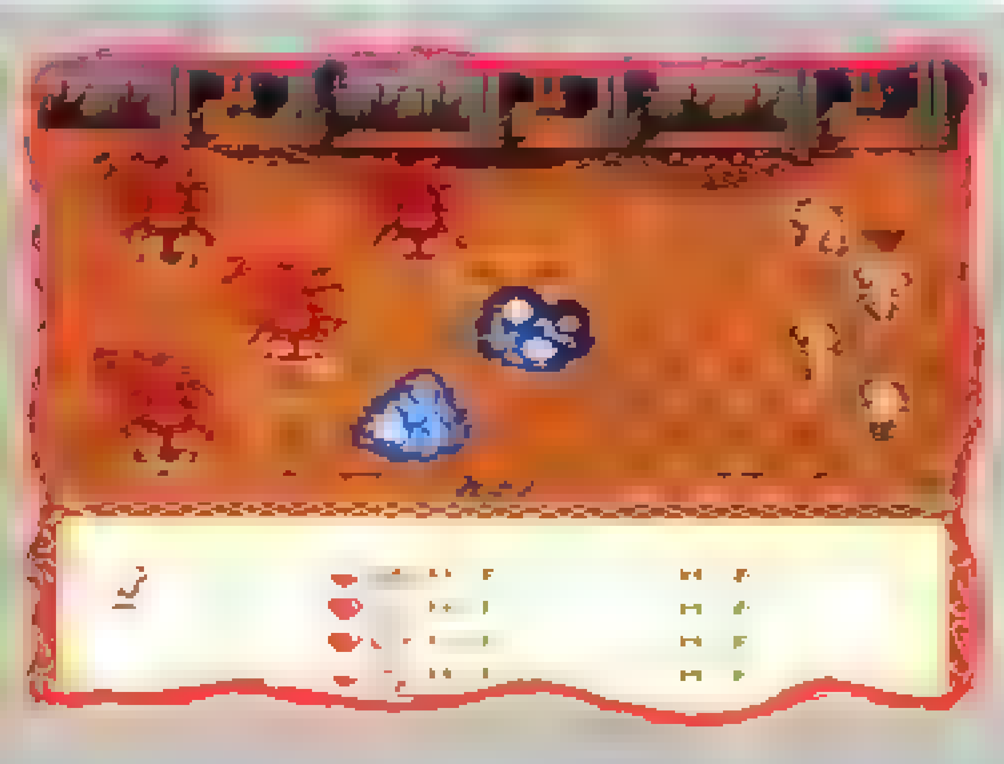
玩家所扮演的角色，是一位四處漂泊的流浪漢--維德，他在一次偶然的際遇中，接受弗里基亞魔王的請求，前往封印城展開調查。原本凡事都不懂的維德，在調查中逐漸瞭解整個事件的來龍去脈及嚴重性，於是一連串的冒險才算是正式地開始了。

本遊戲的操作介面，也設計的相當簡便。在道具的使用上，只要先選定好物品，就能利用手指游標，選擇用在那位角色的身上。而如果該項物品的數量不只一個，還可利用「整理」的指令，把相同的道具集中在一起。這樣做的好處，是物品不會分散在各處，造成使用及尋找上的麻煩。在購買武器及防具時，玩家可以很容易的知道該項器具可以給那個角色使用，同時該項器具的攻擊或防禦點數，也都有加以標示，以方便玩家在購買時，省下不少摸索的時間。而替角色裝備武器或防具時，玩家除了可自行選擇配備外，更可利用「自動」的指令，讓電腦自動把目前最好的裝備換上。

『邪神大地』遊戲容量約為 7.5Mb，只能夠在硬碟上執行。擁有 286 以上的主機即可，而音效卡支援 Ad Lib 及 Sound Blaster。喜愛角色扮演遊戲的玩家，不妨利用炎熱的暑期檔，在家體驗一下此遊戲輕鬆活潑的樂趣。



即時側視戰鬥系統



由於採用即時戰鬥方式，當角色的心形計時器填滿時，便可發動攻擊

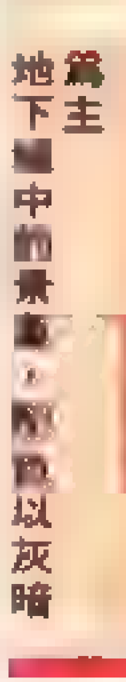
在戰鬥系統上，也別於傳統回合制的方式，『邪神大地』採取即時戰鬥方式，也就是說，如果當主角遇到比自己移動速度更為敏捷的敵人時，很可能是由敵方先發動攻擊，或者我方在發動下一波攻擊行動前，敵人因速度較快

精緻的遊戲畫面

本遊戲的畫面解析度，採 320 × 400 、 256色的模式，因此畫質感相當的細緻。由於時代背景的關係，所有建築物之類的造型，都以歐洲中古世紀爲參考。而中文訊息的尺寸，也隨着解析度的提高而看起來更爲舒服。在遊戲中，地形與人物之間有做到遮罩的效果，使得角色在移動時更爲自然，甚至當主角站在河岸邊，還可從水中看到倒影。在畫面處理方面，還有一點相當值得一提的，就是當玩家有能力呼叫飛龍時，此時畫面地圖便以立體圓弧的效果來捲動，感覺就如同真的在天空上飛行一般。同時設計者爲方便玩家瞭解自己所在的地點，特別將此遊戲的世界地圖，以熱鍵方式來呼叫顯示。

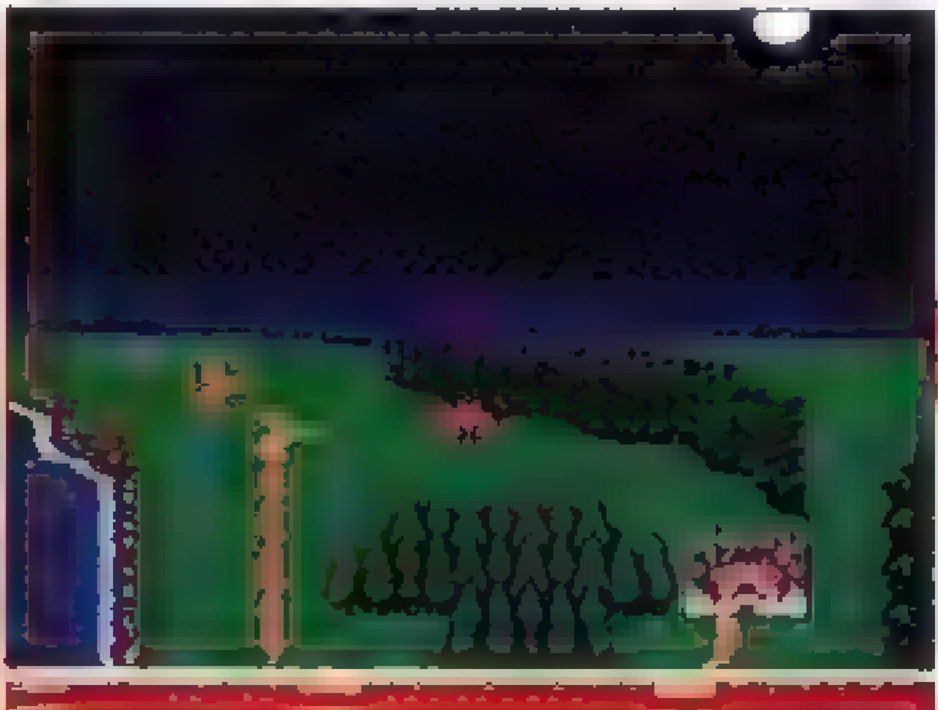
村鎮中的場景畫面相當漂亮，在河中還可看見角色的倒影。

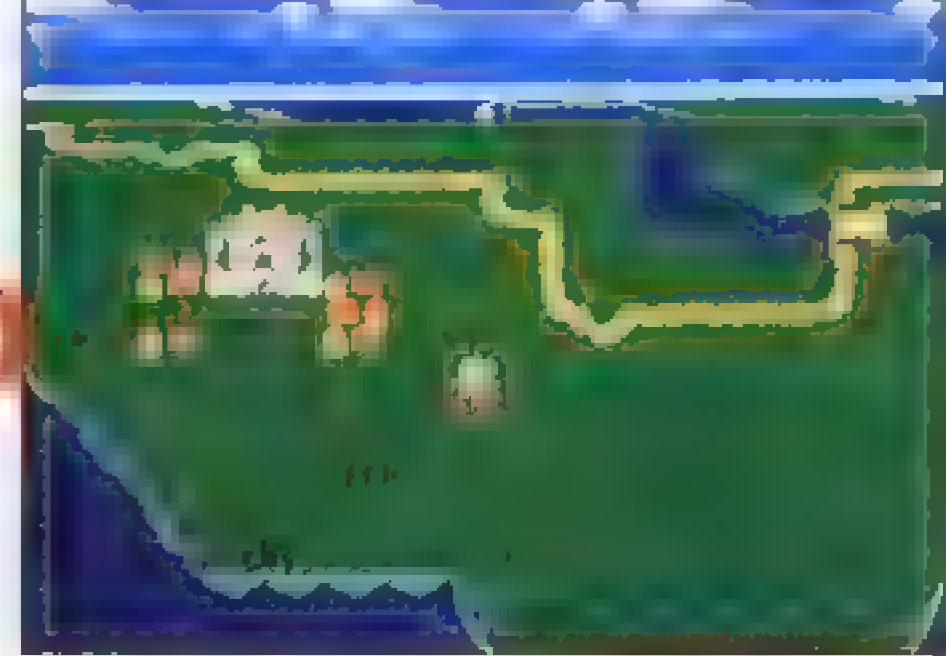
巍峨的城堡給人相當華麗的感覺

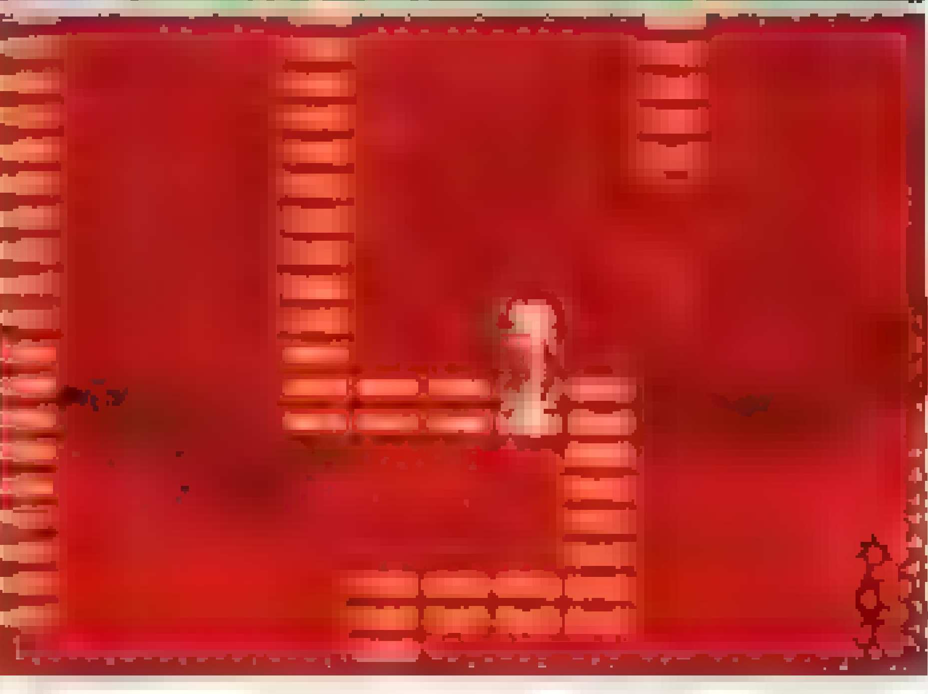


採用立體圓弧捲動的大地圖行走畫面

地下城中的景象，顏色以灰暗爲主







的關係，而已對我方做了兩次以上的進攻了。如此一來，主角本身的能力對於勝負有更大的影響，也同時左右了遊戲的難度。當然啦！如果主角們的能力已經很強了，也可在戰鬥時使用「自動戰鬥」的熱鍵，讓電腦自動替玩家來作戰。

在魔法方面，『邪神大地』將法術分爲兩大系列。一爲對我方進行治療、復活、傳送……的白魔法術。另一系列，爲對敵方攻擊爲主的黑魔法術。這兩大系列的法術，共約二十種左右，而法術的取得，是以不同價格在魔法店中買來的，只要隊伍中的角色有施展魔法的能力，都能夠使用這些買來的魔法。

隊員使用魔法的畫面

這個戰鬥場景可說非常「似曾相識」。

少女・夢・天使

少女・夢・天使是遊戲市場中少見的多人培育遊戲，玩家可以同時培養三名美少女，達成她們的夢想，進而成爲各式各樣的天使，對培育遊戲有興趣的玩家，不妨來試試這個「新型態的天使培育遊戲」。

■類　別　培育　■出版公司　漢堂資料　■容　量　未定　■發售日期　未定

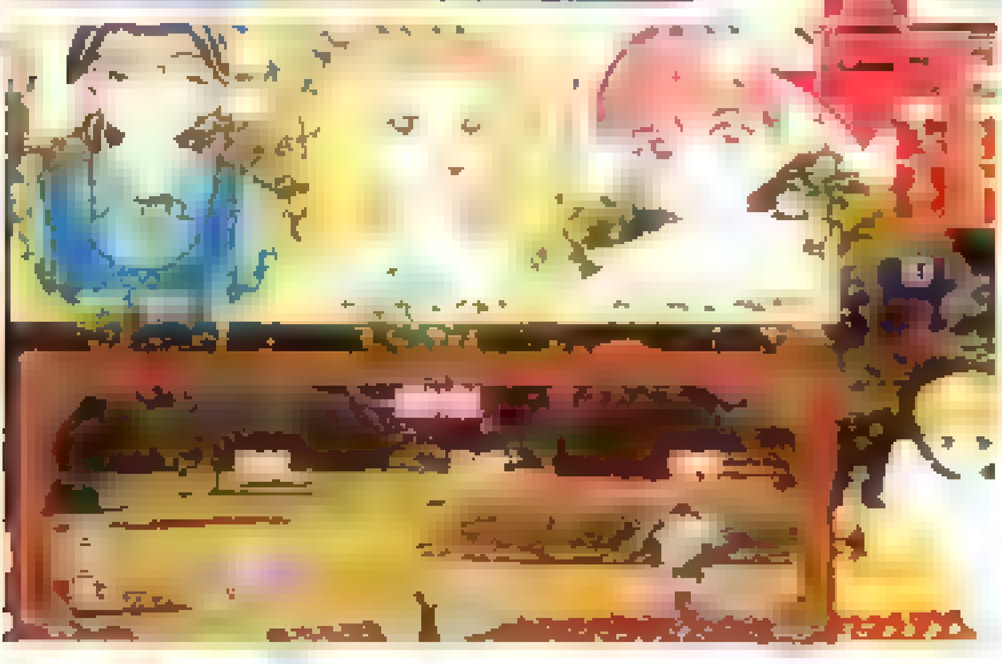
目前國內玩家接觸到的幾個培育遊戲中，由於只有一個培育對象，只要玩者立定了目標，照此去進行，則對未來的結果不會有太大的影響；就算小有影響，在一兩個時間單位（年、月等）的調整以後，也不會對最後的結局產生劇烈的影響。而在漢堂即將推出的少女・夢・天使中，玩家可以自六個女孩中選出其中三名出來培育，因此將產生二十幾種不同的組合。玩家若想使某個對象完全發揮其潛能，產生最佳的結果，則需仔細考慮其他兩個同伴，因爲不同的同伴會給她不同的影響，使她遭遇到不同的事件，而這些因素對她努力過程中的數值升降影響甚大。

在這個以640 × 350，256色的高解析模式所製作的遊戲中，玩者扮演的是實現少女願望的天使，然而少女卻不知道自己正在接受天使的培育訓練。時間以兩年爲限，一開始，你所選擇的三位少女年齡都不同，從14歲到20歲都有，個性上各有各的特點以及成熟度。在培育的過程中，你可以決定每週的教學內容，每星期分三個階段（一階段兩天），可選擇一對一的教學。課程包含學問（如魔法、數理、文字）與技能（如音樂、美術、舞蹈），一對三的訓練（包含神聖知識、攻擊魔法、醫療法術等）以及服務工作（如孤兒院、醫院），排定之後執行，你就會見到少女們可愛的SD動畫，從她身旁的指導小天使的表情判斷她是否從這項學習中得到進步或浪費了時間及精力。

此外，在課表中可以加入1對1交談的機會，由此可以牽出許多事件來，再透過平時的聊天，彼此理出解決事件的線索出來，最後便是由少女們出面解決事件。在少女・夢・天使中，女孩們不再是遇到一些匪夷所思的奇遇，例如撿到人魚之淚還給人魚；而是像一些參加益智問答節目、到「鬼屋」去摸黑試膽之類的「生活化的特殊事件」。在這種AVG式的事件表現方式中，少女們可能要面對的就不只是戰鬥了，還有有趣的比賽、解謎等事件。

兩年的時間很快就到，屆時，這些少女是要成爲美天使？德天使？還是天使長呢？是成爲寶座天使？或魔法天使呢？多變的結局相信會使對於培育遊戲樂此不疲、情有獨鍾的玩家們，都會想試試此遊戲吧？

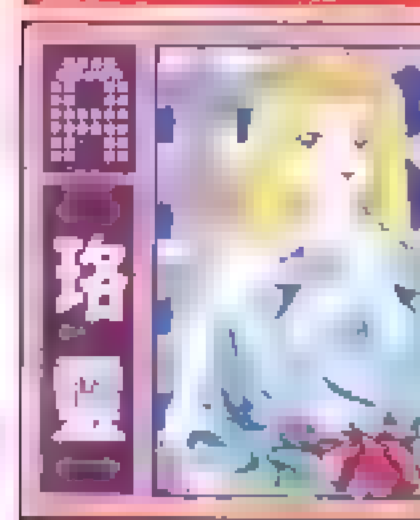
爲三位女孩安排課表，畫面的右上角爲圖形指令選單。



事件以AVG手法表現。

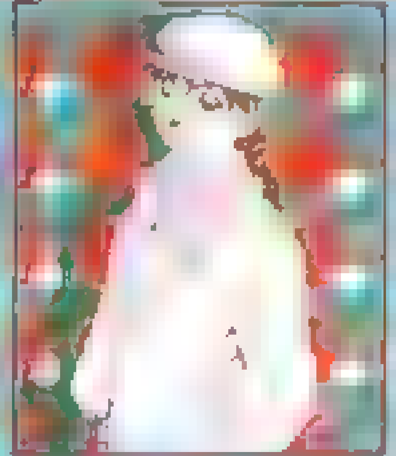
遭遇僵屍的戰鬥畫面。

美少女基本資料完全分析



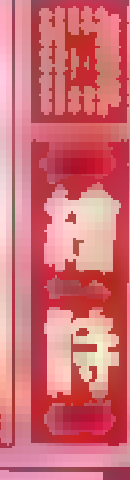
珞瑩：大學生，二十歲，A型，目前就讀於社會系一年級，擅長歷史、英文；喜歡吃桃子、李子；是個沉著冷靜的女孩，以穩重的個性贏得週遭人的信賴，因此，別人有無法解決的難題時都會來找她出主意。處事的手腕很圓滑，能令人自願服從，但平時不會主動爭取領導地位。嗜好是騎腳踏車、逛書店；曾在國小三年級得到演講比賽第一名，中學當過兩次班長。

慕華：中學三年級，十八歲，B型，目前就讀於女子高中，喜歡家政；喜歡的食物是布丁、咖啡；性格文靜寡言，有點膽小。雖說特別喜歡家政，但其實每一科都很強，可說是天才少女。由於過度沉迷於課業，所以身體不太好，有深度近視，不過對於自己的人生觀十分堅持，很有毅力，作任何事都會咬緊牙關撐到最後一刻。嗜好是寫散文、打毛衣。

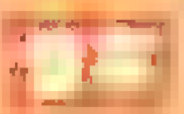


[illegible]：中學三年級，和慕華是同班同學。O型，感興趣的科目是物理。什麼都喜歡吃，特別無法抗拒海鮮的誘惑，因此常為體重煩惱。個性活潑開朗、樂觀堅強，有機械方面的才能，對機車很有一手。喜歡和別人交朋友，很容易融入人群中。對感情很遲鈍，故雖傳有許多追求者，但其本人卻始終是唯一的不知情者；嗜好是郊遊、修理機械。

綺詩：就讀於女子中學一年級，十六歲，B型，愛吃滑蛋牛肉粥。除了文學、音樂及美術外，似乎沒有其他感興趣的事。天生的藝術家，有一點自戀。喜歡藝術的類型是「表現人類光明善良的一面」的作品，無法抗拒以「高格調」為宣傳重點廣告及羅曼蒂克的事物，性格有輕度憂慮傾向，相當注意生活的小細節，盡可能的要求盡善盡美，曾許下心願，要讓所有人都能真心感受到藝術之美。



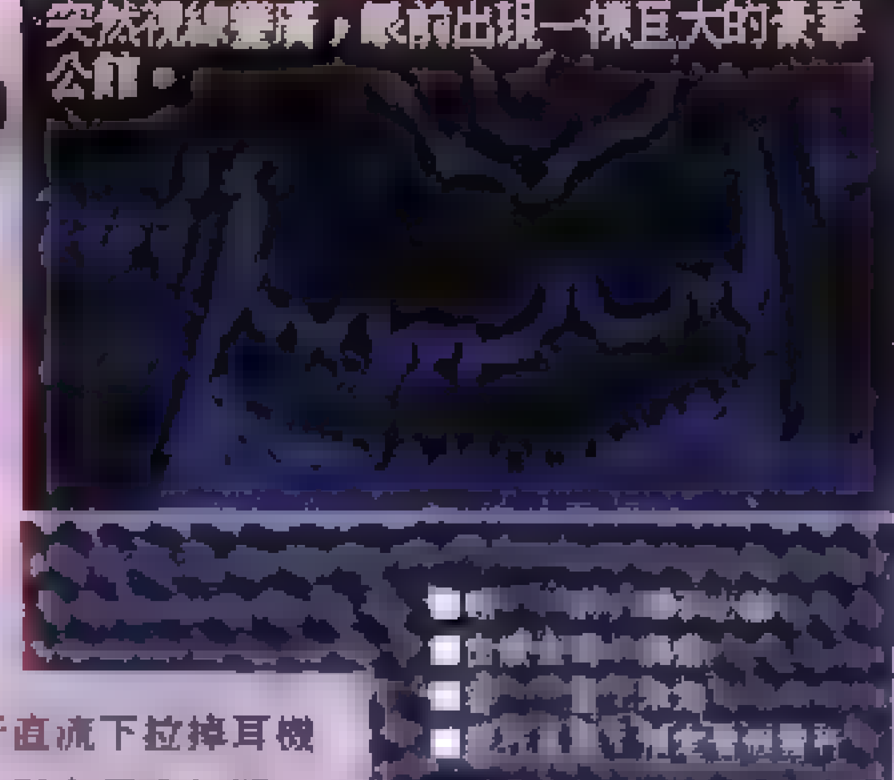
欣盈：小學八年級，十四歲，血型AB型，喜歡數學、物理、對大部份的科目都相當感興趣。喜歡蛋糕和甜點、玉米湯等；性格很單純、善良，天生無憂無慮，對各項事物都充滿了好奇，有時會問一些很可愛的笨問題，讓老師大傷腦筋，但是對別人的悲傷與痛苦感受力很強，很能為他人着想；嗜好是看電視、看電影，還有下棋、打牌。功課一直都不錯，是老師心目中標準的乖寶寶。



：小學九年級，十五歲，O型；最喜歡上體育課，喜歡麻婆豆腐、宮保雞丁、大蒜和薑汁啤酒。個性直爽，說話常不經大腦，喜歡新奇有趣刺激的事物，行為舉止相當大方不太像女孩子，事物稍有不順眼便會對之大發脾氣，擁有一大群的知心朋友，沒事就愛打抱不平，所以常被人指為「太妹」，但心地卻十分善良。嗜好是玩電腦、看漫畫和游泳；成績平平，卻是超級運動健將。

人面蛾

人面蛾是國內首見將小說搬上電腦螢幕的創作，這種電子小說的題材，嚴格說來也是遊戲的一種，但由於互動性劇情系統允許有分歧點的選擇，整體的表現反而比一般小說更加曲折離奇，相當有趣。



由漢堂公司即將於暑假所推出的『人面蛾』，是一部將小說與電腦兩種不同的媒體相結合的「電子小說」，其可稱為第一部國產的 PC 「電子小說」，雖然這類型的東西在國外並非首見，但畢竟其非本國文字，在親和力與接受程度自然是大打折扣。相信這個百分之百中文內容的『人面蛾』會將大家帶入新的領域，帶來新的震撼。

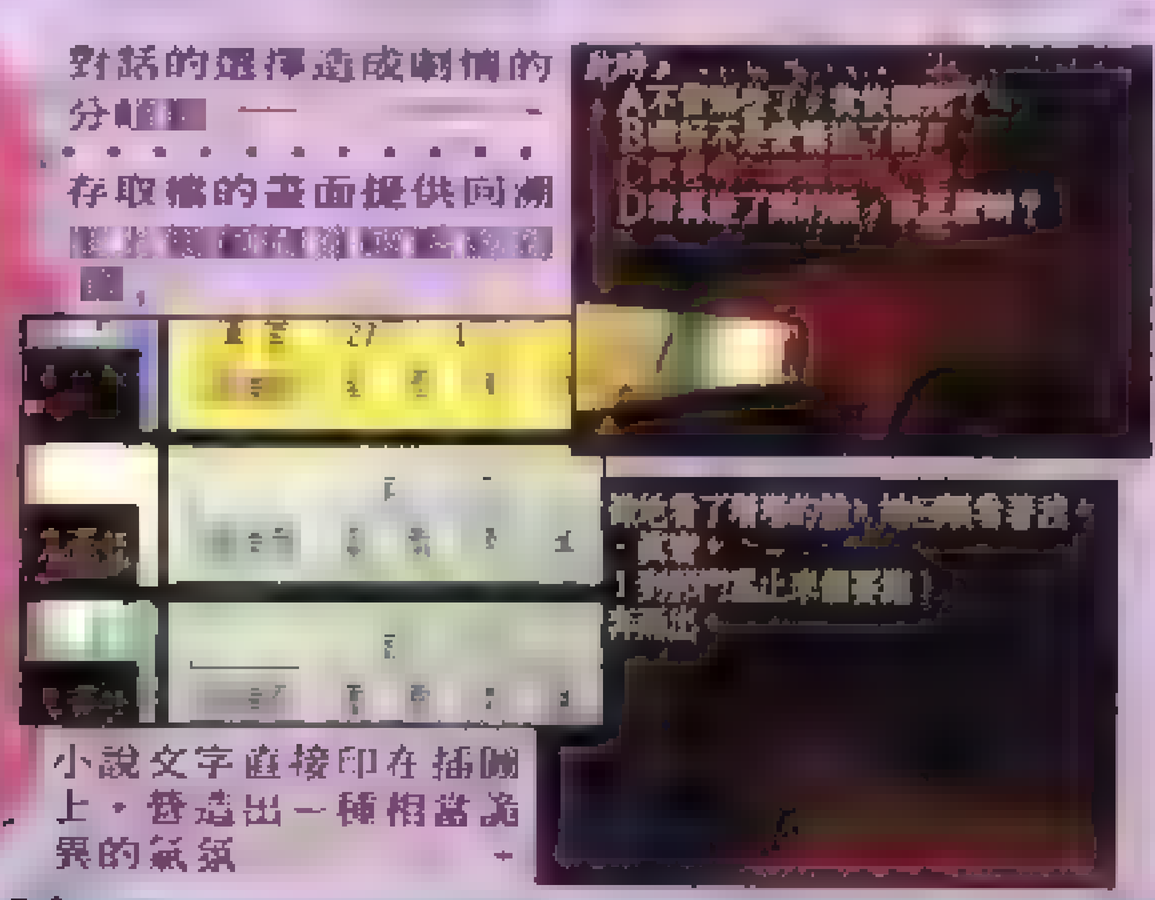
筆者在拿到『人面蛾』的測試版時，製作單位曾特別交代：「不要只看一遍，用同一個記錄多看幾遍，至於為何如此，有待自己發掘」。當時筆者並未將此話放在心上。返家後打開電腦，載入硬碟後，在隆隆雷聲中映入眼前的是一座詭異莫名的西式藍色建築物，不禁讓人神經拉緊、頭皮發麻，不知在這西式建築物之中會發生什麼樣的事情。就在筆者胡思亂想中，『人面蛾』逐漸拉開序幕。經過兩個小時後，筆者看完一遍，心想這部『人面蛾』的幽靈淒美戀愛故事，劇中有些部份交代不清，為解開疑點，筆者急忙打電話至另一位拿到『人面蛾』的好友討論內容，誰知對方卻冒出一句「哪有幽靈出現，是一個心理變態復仇的故事」。當下雙方都沉默無語，同時掛斷電話。又坐回電腦椅，再次觀看『人面蛾』。這次筆者皮癢，故意關掉電燈，戴起耳機，結果出現恐怖的中世紀詛咒，在內容、畫面、音樂音效三重打擊之下，壽命至少減少十年。在冷汗直流下拉掉耳機，將室內所有電燈打開，連忙跳進 X WING 遊戲中，以減緩方才震撼的心情。此時筆者終於了解那句話的弦外之音。

『人面蛾』採用了互動式劇情系統，因此觀賞[illegible]段，而劇情也會因應觀看者的不同選擇而有不同的過程及結果。簡單的說，『人面蛾』這套電子小說[illegible]不同而有不同的選擇，可看到不一樣的內容，不一樣的結局。

此外『人面蛾』也提供幾個相當方便的功能，首先它是採取自動儲存記錄系統，讀者無須擔心看到一半有事離開時，忘記將進度儲存下來而被迫重看的窘境。而在選擇進度上甚至有離開當時的情景圖在磁片上，並顯示離開時的頁數及總共欣賞的回數，真是貼心的設計。在[illegible]重看的部分，只需按鍵即可依序回溯前一頁的內容（可回溯至上一個選項為止），回溯時畫面以灰階處理，頗有回憶的氣氛。

『人面蛾』為國人自行開發研製，是國內第一部電子小說，將由漢堂公司在暑假中推出。據漢堂公司表示，『人面蛾』計劃推出磁片及 CD ROM 兩種版本。而在 CD ROM 版本上會有音樂曲子可直接由 CD PLAYER 播放出來。是一套真正值得去「感受」的『小說』，讀者可千萬不能錯過喔！

這就是作祟的人面蛾之謎
飛蛾身上浮現出人臉的圖案。



對話的選擇造成劇情的分歧點 ——

存取檔的畫面提供回溯[illegible]圖。

小說文字直接印在插圖上，營造出一種相當詭異的氣氛。

三國志之富甲天下

卡耐難的人生指南深受好評後，光譜資訊乘勝追擊，再度推出以三國誌人物為背景的大富翁式智育遊戲，讓玩家品嚐異於往昔的三國遊戲。

「富甲天下」是一個益智策略類遊戲，玩者將扮演三國時代的君主，以有限的金錢和兵力，與對手展開一場攻城掠地的謀略競技。

遊戲可 人同玩，或者可選擇電腦擔任對手。遊戲開始，每位玩者皆有六員將領，隨著遊戲的進行，陸續還有多人加入。將領屬性各自不同，在往後的征戰中，便要靠他們打天下，進行各項戰鬥，同時他們的各項屬性、經驗值也才得以提升，但各項任務皆會耗費體力，可別派遣瀕死、體力不繼的將領出戰，否則您便要痛失一位愛將了。

人物的各項屬性

遊戲大地圖

各種人物造型

遊戲進行的方式，類似大富翁遊戲，由二人輪流擲骰前進，走到空城則出兵占領、投資屯墾，各城依大小等級之分有不同的成長率，如何妥善分配兵力及金錢，便得靠各位玩者的智慧及判斷力了。如果走到他人的城池，不想乖乖交過路費的話，不免就要展開一場惡鬥。遊戲中戰鬥共分為三種，分別是「武將單挑」、「消耗戰」以及「攻城戰」。各種戰鬥有不同的影響及利弊，如何仔細劃的各項戰略、靈活運用旗下將領，將是令玩者頭痛的問題。

除了一般的攻城掠地外，還有許多的特殊場景，例如武器店中購買武器可增加將領單挑的勝算，錦囊舖中尋求計謀以對敵施計，藏經閣中讓將領熟讀兵書方能縱橫沙場，賭場可讓失意的玩者有個翻本的機會……。另外各種隨時出現的特殊狀況、天災人禍更令人有雀躍歡喜、或跳腳痛心的喜悲心境。遊戲中還安排各種計謀讓玩者運用，善用各項計謀將是勝利的不二法門。

本遊戲共提供了三個場景，除了競爭對手外，還能看到董卓、袁紹等君主所占領的大城，好好利用他們，將可助您早日統一中國、達成富甲天下的目標。

遊戲中特殊場景

購買武器

徵召士兵

戰鬥場景

使用計謀

武將單挑

【圖文提供新藝軟體●開發中圖片】

絕地

一套由國人自製的文字冒險遊戲，細膩的筆法、寫實的畫風及中式劇情謎題，可讓喜愛冒險遊戲的玩家有耳目一新的感受。

■類型：冒險 ■出版公司：新藝軟體 ■容量：未定 ■發售日期：預定八月下旬發行

深夜，空曠的紐約街頭；一個初到此地的年輕畫家，交織出故事的序曲。

年輕畫家在日記上敘述：

「剛到紐約的頭一天晚上，我獨自外出在街頭遊逛，雖然很多朋友曾告誡我紐約夜裡的亂與危險，我將把它當作一趟冒險的旅程。

當我正在細細品味大都會夜色中，狂亂與寧靜各自在邊緣掙扎的同時，發現一位老者坐在街角，緩緩訴說一個他所謂『絕地』的故事，好奇的我停下腳步，開始靜靜傾聽。

故事持續進行，身後的人們不斷，駐足又離開。故事終了，老者抬頭望著我，微笑並輕聲向我致謝。

看看手錶，令我吃了一驚，不知不覺中故事講了兩個多小時。轉身離開前，總感覺地上閃爍著銀色光芒，低頭尋找，地上留著一條項鍊，上面鑲著一枚奇怪圖騰的紋章，在月光的照射下，格外顯得耀眼動人。

這該是老者遺忘的物品吧！我想。

我四下張望尋找老者的蹤影，發現他的背影遠在一條街之外轉入巷內。我迅速拾起項鍊追向老者，適過一條街後，繼續奔向老者背影消失的巷口。

我毫無警覺地轉進巷內，才發現做錯了兩件事：

第一件事，是不該未先檢視巷內便逕行進入。

第二件事，是不應該把老者所說的故事當『故事』。

因為我，進了『絕地』。

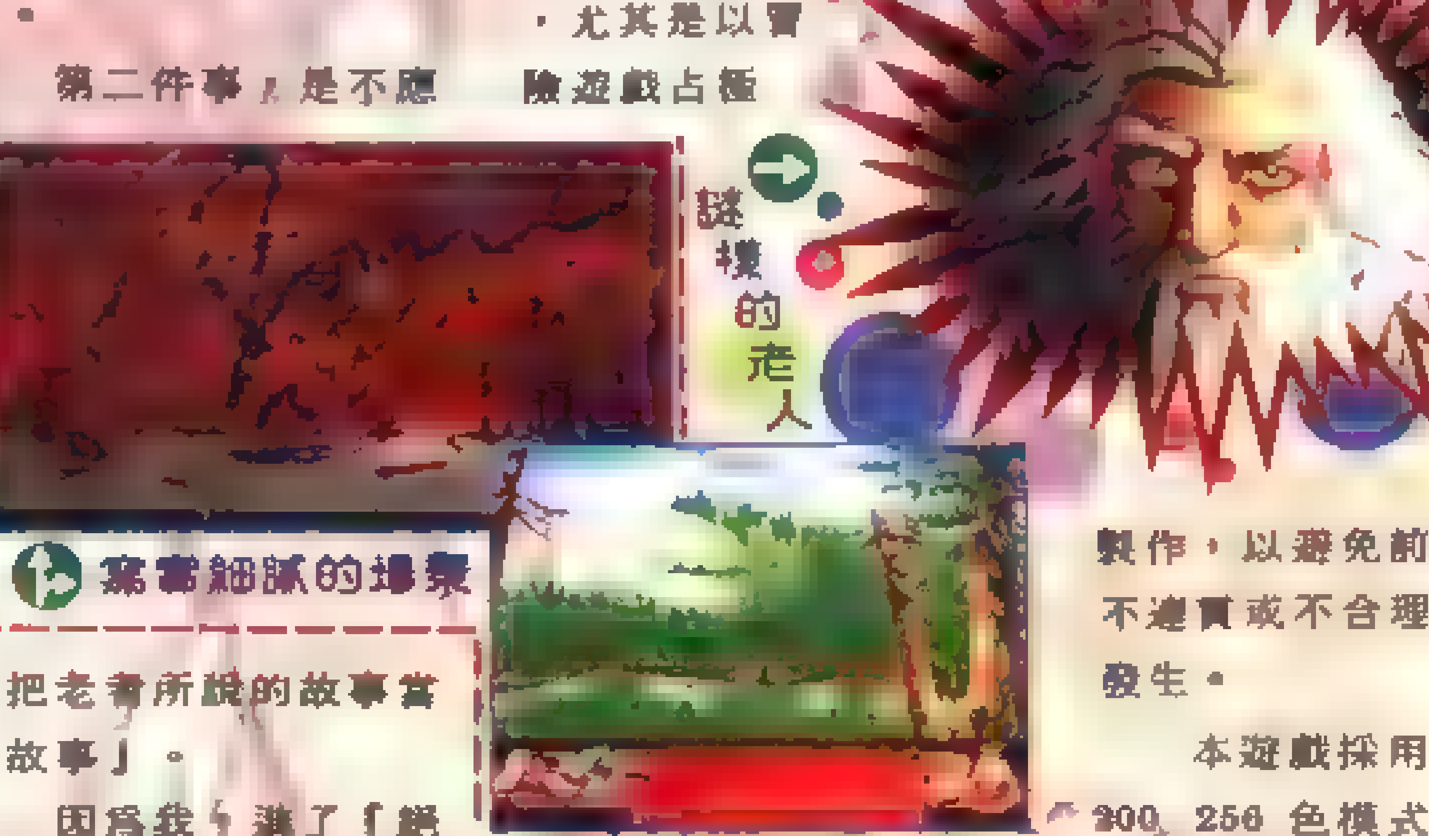
所有的故事就從此展開。」

以上就是本遊戲的源起，循著老者的述說而展開了整個遊戲，故事片頭情節倒有點像公共電視中的孫叔叔說故事。

本遊戲是由新藝軟體公司自製的冒險遊戲，從撰寫劇本，設計謎題，人物造型設計……等，工作小組花費不少人力、物力來製作，尤其是以冒險遊戲占極重要地位的謎題與劇情，邏輯合理性的安排，更是讓製作人員絞盡腦汁。玩家在進行遊戲解謎時可別一成不變的鑽牛角，有時也須以反編

人員基於整體的考量，在事先就已完成劇本的製作，以避免前後劇情不連貫或不合理的情節發生。

本遊戲採用 320 × 200 256 色模式，人物及場景造型很寫實，畫風上偏向歐美的風格與國內一般遊戲的日本畫法有極大不同，而其筆法細膩更足以媲美福爾摩斯探案此類名著。



如夢似幻的時空轉移

謎樣的老人

寫實細膩的場景

赤壁之戰

縱觀暑假遊戲大勢，玩久必瘋，瘋久必玩，以三國為背景的遊戲可說多到氾濫的地步，從戰略、益智，到 RPG 無所不包，但赤壁之戰則是唯一的 RPG 作品，喜歡 RPG 的玩家請拭目以待

■類　別：RPG　■容　量：未定
■出版公司：熊貓軟體　■發售日期：預定七月下旬發行

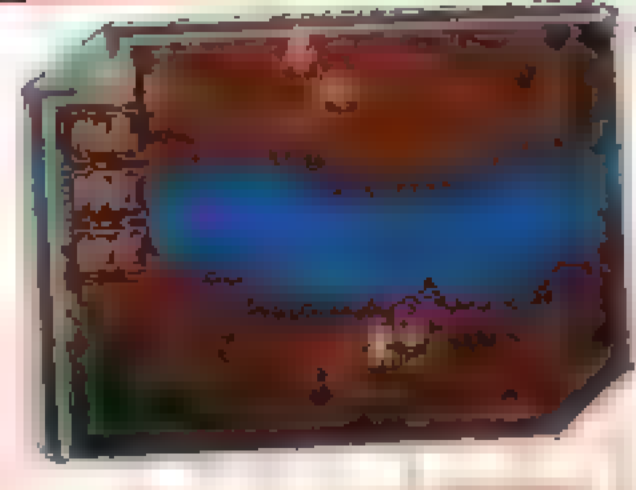
熊貓軟體自「武將爭霸」後，再度以三國時期為背景，製作了一個全新的角色扮演遊戲「赤壁之戰」、在遊戲中，玩者可以自由選擇扮演曹操、劉備或是孫堅。而在其他出場人物方面，在長坂坡中救出阿斗的趙雲、過五關斬六將的關羽、拔矢啖睛的夏侯惇、火燒赤壁的周瑜、借東風的諸葛亮，全部出現在遊戲中。另外人物還加了隱藏屬性，例如「萬軍中取敵首級」的屬性，有這項能力的武將，可以在作戰時砍下敵人首級。這些隱藏的屬性使武將們的表現更鮮活。

戰鬥是三國時期少不了的場景，因此在「赤壁之戰」中的作戰方面也特別設計過。在戰鬥選項方面除了一般的攻擊、用計外，還加入了單挑、佈陣、和軍師建議。單挑，顧名思義就是武將間的決鬥，單挑勝利的一方不但有可能被擒，甚至還會導致整個部隊的瓦解。軍師不但可以佈陣，更可定下埋伏、火攻、水攻等計謀，軍師甚至會提供破解敵方陣式的方法，只是如果軍師的能力不高的話，還有可能會提供錯誤的情報，增加戰鬥的可玩性。

「赤壁之戰」沿續了熊貓軟體一向的中國畫風，想體驗三國時期的爭戰與紛亂嗎？想多了解劉備、曹操、孫堅等人的事蹟嗎？這次熊貓軟體又開創了中文 RPG 的創舉，您將進入三國亂世，分別主宰魏、蜀、吳命運，請作好心理準備，一同加入三國的競爭中吧！

招兵買馬、轉戰各地，以 RPG 模式享受統一中國的樂趣！

◀張飛與劉備的初次相遇，是桃園三結義的開端。



◀劉、關、張三人組成強悍的…被拉入亂世的戰近。

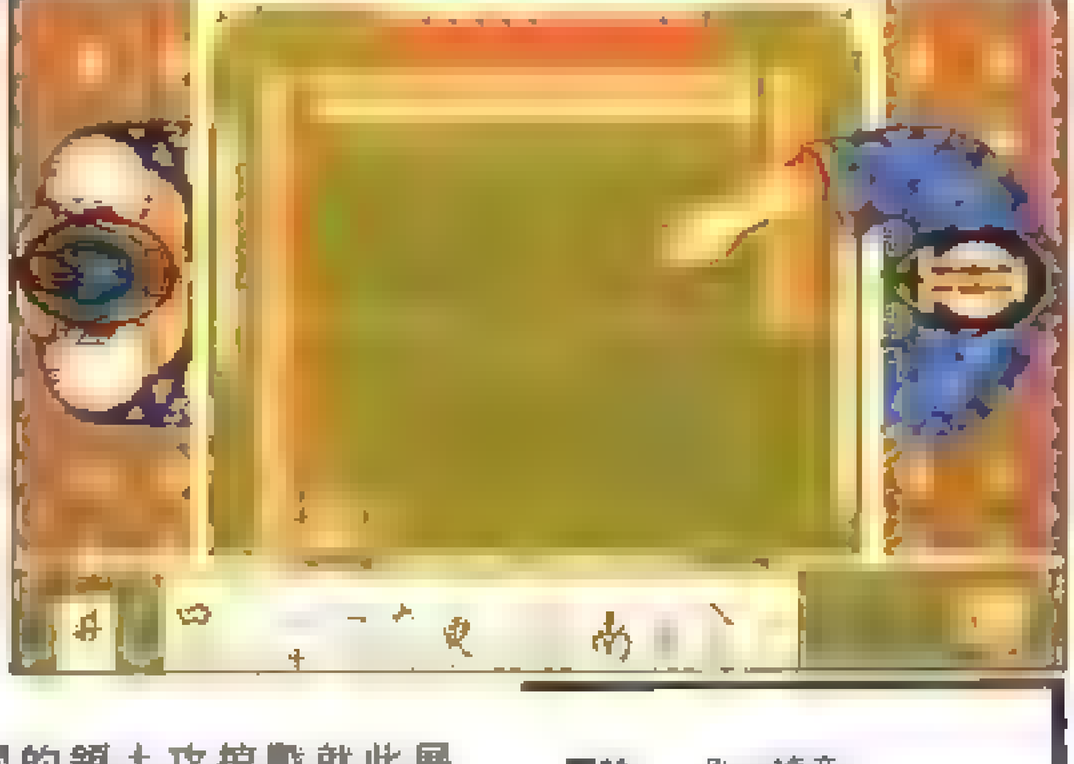
▲曹操率領典韋、許褚兩員大將攻打白狼山營寨。

◀客棧中除了休息外，還可以購買糧草。

◀劉備的人物屬性表，背景還現出中國字畫。

►[illegible]的畫面，雙方大將一字排開，劉備出馬挑戰徐晃。

三國志之牌戰風雲



三國志之牌戰風雲是以三國時代為背景的博奕遊戲，遊戲中大量使用大家所熟知的政治人物來扮演三國武將，加上各種秘技的玩法，可說是一場相當有趣的政治牌局。

『東漢末年，豪強並起，諸侯割據，九州多難。群雄各具一統天下的野心，但無意勞神傷財地去殺伐攻掠，以藉此拉攏民心；各方人馬皆有此共識，遂舉行多次朝野會議，最後議定以牌戰代替人戰，進行這場浩大的世紀之爭………』由以上片段的故事內容，不難嗅出『三國志之牌戰風雲』的遊戲內容雖以麻將為主導，但是攻掠意味卻也十分濃厚，對於一般麻將遊戲已不能滿足的玩家而言，『三國志之牌戰風雲』的問市堪稱一大福音。

『三國志之牌戰風雲』中共有十六位三國人物供玩家設定，而每一位人物均仿效現今政治人物繪製，增添遊戲趣味，使得『三國志之牌戰風雲』可說是市場首開「政治牌局」先鋒的麻將遊戲。當玩家設定遊戲主角後便正式進入遊戲，首先主角以漢皇部屬出征各處，在出征過程中主角還必須收納人才，為日後逐鹿中原紮下根基；若出征順利除能晉級外，還可獲得不等的黃金（籌碼）、土地（賭本）、秘技的配給，增加成功的條件。此外，在遊戲中玩家還必須注意主角的「氣數」值，一但氣數值等於0時就算陣亡，所以必須小心胡牌。但是，如果玩家有意知道前途如何，也可以利用「占卜」預知目前運勢，說不定可能獲得黃金、秘技呢！所以適時的占卜也有扭轉局勢的可能噢！

一旦主角的條件成熟，隨著故事的進行，他國紛紛成立後，各國間的領土攻掠戰就此展開；主角除了要善用人才，還必須要運用絕佳的戰略概念，才有可能兼併天下，否則，一昧的打牌只會使成功的可能越來越難達成。值得一提的是，當有奇人異士前來幫助敵國，他們都身懷絕佳秘技，只要打敗他就可以取得，這些秘技絕不比黃金購得的秘技差哦！

遊戲中除了上述的「攻略模式」外，還提供「入門實務」講解麻將的道具、花色、規則、胡牌、技法等，讓初學者輕輕鬆鬆學麻將；「挑戰模式」讓玩家直接以打牌方式挑戰其他十五位人物，問鼎帝位。

遊戲畫面支援所有SUPER VGA顯示卡，高解析模式，畫質細膩、寫實，人物採開視窗方式出現，麻將牌還會隨著對戰國家之不同而改變（共有金、玉、竹三種材質），可見遊戲設計的考究。

『三國志之牌戰風雲』是由市場新秀松崗資訊有限公司研展推出；採用十六張玩法來進行遊戲，模擬真實牌局，每位人物個性、牌性不同，寫實的對白語音，讓玩者感同身受，三國人物們鮮活起來；仿效政治人物尊容，強化角色個性，親切感十足；增加了政治性與攻掠性，開拓麻將遊戲新走向，值得講究遊戲質感的玩家們一試。

- 類別　博奕
- 容量　未定
- 出版公司　松崗資訊
- 發行日期　預定7月下旬發行

麻將遊戲首見的政治牌局

這…太敏感了吧！

阿諾伯紛起袁紹，四世三公好神氣！

借介仙坐鎮江東，真是英明！

商之器

商之器是一套以企業經營為主題的策略模擬遊戲，玩法與鐵路A計劃類似，高解析度的遊戲畫面精細度也不遑多讓，美工在構圖方面的表現相當精彩，呈現出一種高品質的格調

【圖文提供新藝軟體】

當員工當膩了，想嘗嘗當老闆的滋味嗎？沒問題。

在新藝公司即將發行的《商之器》遊戲中，由玩者扮演的經營者，將在各種不同的城市中，進行開發與生產等投資，以期能成為一名成功的企業家。而成功的定義為何，則端看玩者個人的認知了。（可能是賺足了鈔票，也可能是成為一名深受民眾敬重的商場聞人。噢？把所有對手『解決』殆盡？好主意…）

遊戲的進行方式能再說明的具體一點嗎？沒問題。第一步，找個順眼的地點（可以找個懂得看風水的朋友，兼有事半功倍之效…開玩笑的），蓋座工廠，那麼你就具有基本的生財工具。蓋座倉庫，以便儲存生產的產品，設立幾家專賣店，便於銷售商品，一個基本的產銷網於焉形成。怎麼樣，不算太難吧？

真的有這麼容易嗎？當然不是。如果玩者只為牟利，一味地擴充工廠而不理會當地居民的反彈時，很可能會招致居民的圍堵而導致無法生產的反效果。大量的工業污染同樣地會導致人口的流失，因此同時必須考慮環境保護的問題，這與現實情況是十分類似的。倘使行有餘力的話，不妨作一次問卷調查，可以瞭解當地居民對您的感覺如何。

正所謂『民為邦本，本固則邦寧』，城市中如果不具備吸引人前來的誘因，空有一流的生產設備也毫無用武之地。多蓋些住宅、公寓，另外如果也有公園、綠地、運動場等休閒設備那就再好不過了。總之別忘了一點："人"才是遊戲的主宰，這點無論是在遊戲中或是遊戲外皆然。

聘請一些學有專長的人材，不但可以為玩者分憂解勞，同時也可以提出個人的建議與忠告，這些都對玩者十分有幫助。反之如果用人不察，誤用了一些『佞臣』，後果如何可想而知。當然如果玩者自認文武全才，冠絕今古，也可以自己全場據綱，電腦是不會提出抗議的。（當然，也可能是請不起…）

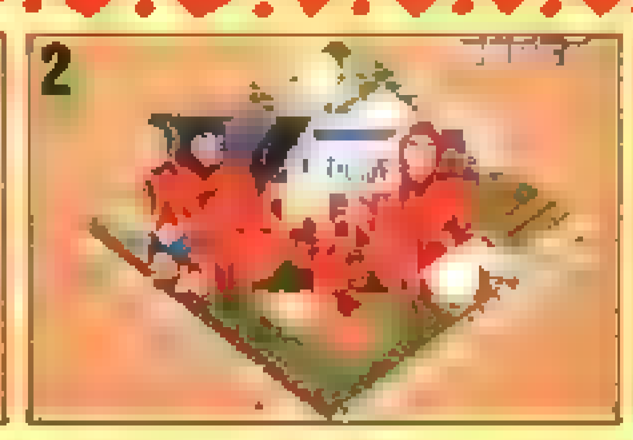
另外廣設學校，圖書館等設施，不但能夠提高城市中的教育程度與品質，此外對於提昇您的形象也有相當程度的幫助。高教育程度的員工雖然有著較高的工作效率，不過他們對於工作環境與薪資可是比其他員工更為敏感。玩者可以嘗試各種不同的情況，同時也使《商之器》遊戲性更高。

《商之器》中將有三位由電腦扮演的競爭對手與你進行這場商業戰爭！玩者在進行遊戲之餘，可要隨時提高警覺，留意對手的一舉一動，以免著了對手的道兒而猶不自知…

全滑鼠操作，640×400的解析度下精緻的構圖與優美的音樂烘托等諸多優點，在在都說明如果您喜歡商業經營策略模擬遊戲，您就不該錯過《商之器》。

1、2、3

畫
1 進行公司知名度的問卷調查
2 勞資關係惡化，員工進行抗爭行動
3 秘書報告所在都市的現況



鋼鐵天空下

Beneath the Steel Sky

Beneath the Stee Sky是一套介面相當簡便的冒險遊戲，由於採用所謂〝眞實系統〞的解謎架構，使遊戲的攻略過程充滿分工合作，眼明手快的旨趣，喜歡玩頑皮小精靈的玩家，不妨也來試試這套遊戲。

近年來，歐洲大公司〝Virgin〞彷彿已成爲〝每戰皆捷〞的代名詞，接連的幾套遊戲如〝沙丘魔堡系列〞、〝凱蘭迪亞傳奇系列〞，及至最近的〝黑暗王座〞，均叫好且叫座，將該公司的口碑與聲望推向高峰。然而，此次代理由〝Revolution〞製作的Beneath the Steel Sky，是否下對了賭注？

初安裝完這套遊戲，見到片頭打出〝Revolution〞的標誌，心中不由一陣興奮。該公司出品的遊戲本就不多，國內有代理的更是一套都沒有。筆者有幸能於前年玩到其前作〝Lure of temptress〞，驚爲絕妙佳作。〝Lure〞的畫工精細，構圖出眾，最能夠引以爲傲的乃是其首度運用了全新且獨一無二的〝眞實系統〞（Virtual theater system）。這個系統的特色，是所有人，所有事件在同一時間點上均同時進行著。例如，你是可以叫你的僕人到某藥房向老板買藥，下完命令後，你走到旅館和老板談天，回到會合點他已幫你買回了藥。另一方面，你也可以在下完命令後偷偷跟在他後面看他去做些什麼，你將會看到他一路上和人打招呼（對話內容都可看到），走到藥房，和老闆寒暄幾句後，便買了藥一路走回會合點。

這個系統類似〝創世紀〞的眞實時間設定，其最大的成就乃是打破了其他冒險遊戲以〝畫面〞爲單位的通病，而改以〝整個遊戲世界〞爲時間、人物、事件進行的舞台範圍。

另外有個要特別注意的地方，就是〝對話〞在本遊戲中占有十分重要的地位。在Sierra公司的冒險遊戲中，如果你照著攻略玩或是瞎打誤撞，即使你未曾和某人談過一句話，只要你把他想要的物品給他，遊戲系統仍會視爲滿分動作，遊戲也無礙的繼續進行。這種設定相當的粗略且不合情理。在本遊戲中，你必須不斷的和每個人對談，獲取訊息並觸發遊戲情節的繼續進行。如果你沒和某人說話且談到相關話題，即使你先一步拿到了他要的東西，硬要給他他還是不會接受的。

整體而言，本遊戲的良好介面與特殊系統，已形成一種獨有的特色風格。在玩慣了其他類似的冒險遊戲後，相信您一定迫不及待的想嘗試這個遊戲！

冒險遊戲史上最簡便的操作介面!?

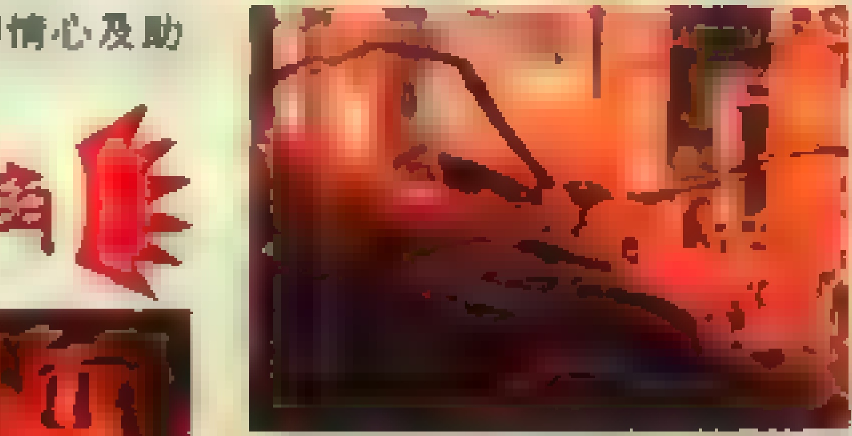
介面和最近的〝狩魔獵人--原罪〞頗神似，但卻更簡化。滑鼠左鍵兼爲〝行走〞、〝觀看〞及〝對談〞，右鍵則爲〝使用〞或〝拿取〞，十分符合直覺，而且相當方便。存檔數目爲目前所有冒險類遊戲之冠：九百九十九個欄位！其實只有在一開始「不小心走錯路可能會死於非命外，遊戲進行中並無致命的場合。但如此開放的設計，卻足以表示設計者對玩家的體貼和尊重。

➡所有的一般行動皆可使用滑鼠來完全。

⬅由於介面簡化不佔畫面，攻略過程以全螢幕來進行。

充滿鋼鐵建築的冒險世界

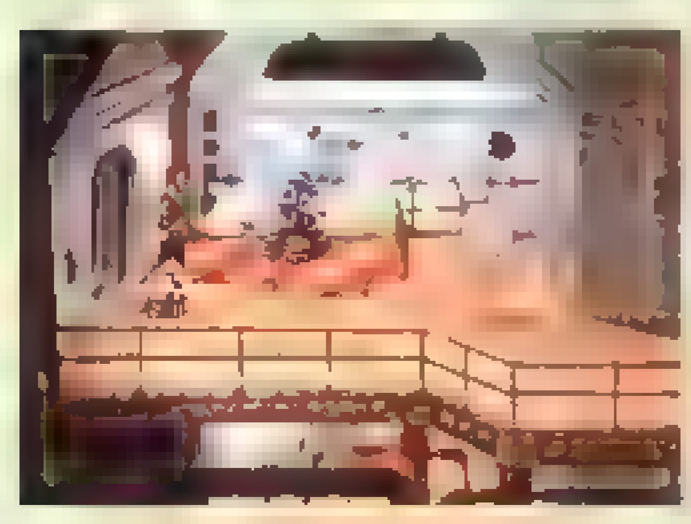
從開場動畫，立刻便可明瞭本遊戲的畫面已揚棄原本的細緻風格，而改採目前最流行的〝掃瞄〞技術。主角本是被運往某地的囚犯，因直升機失事墜毀而趁機逃亡。遊戲的目的，乃是透過其他人的幫忙及自己努力，回到地面上。背景設定在一個充滿了鋼鐵建築物的世界，各個場景，不是鋼架、鐵屋，就是合金橋。雖然充滿了冷冰冰的金屬，但這個世界中的人可都是富有同情心及助人熱誠的。當然，你必須要先滿足他們的要求。



主角

虛實系統下分工合作的解謎方式

由於本遊戲的系統架構仍承襲了〝Lure〞，採用〝虛實系統〞，因此在解謎時有許多地方必須和玩〝頑皮小精靈〞般強調〝分工合作〞與〝眼明手快〞。例如在某處，你必須和隨行的機器人同時按下按鈕才能成功的啓動機器；在怪博士的門外，你也必須命令機器人和守門的電腦投射影像說話，趁其不備時以迅雷不及掩耳的速度開門進入……。這個特點使得本遊戲和其他強調〝單打獨鬥〞的冒險類遊戲大不相同，也帶給玩家更多的樂趣。


⇧主角與其隨行的機器人。

⇧主角與機器人同時動作的畫面。

⇧主角命令機器人獨自動作的畫面

龍珠傳奇

Dragon Sphere

MicroProse原本以模擬戰略遊戲知名，從錯體奇航（Rex Nebular）開始正式進軍冒險遊戲的市場。Dragon Sphere則是嶄新的冒險力作，圖形表現與遊戲風格都迥異於前作，令人耳目一新，相當難得。

■類　　別：冒險　■容　　量：未定
■出版公司：第三波　■發售日期：未定

在一個充滿魔法的世界，居住有精靈、侏儒等擅用魔法的種族，大家平日井水不犯河水，和平共處。在某個預言中的夜晚，邪惡的魔法師Sanwe從天而降，並帶來了強大的邪惡力量。由於害怕美好安詳的生活將毀於一旦，國王帶了年幼的王子及法力高強的巫師前往邪惡法師Sanwe的出現地區。

正義一方的巫師用魔法封住了整個邪惡城堡，使Sanwe暫時無法出來肆虐胡為。但Sahwe警告他們，在以他們世界的時間單位計算二十年後，他將會衝出這個魔法屏障，重獲自由。二十年後，國王病重而死，你就順理成章的繼承了王位，但伴隨而來的肩上重任則是設法阻止即將重見天日的Sanwe。

遊戲的目的十分清楚明瞭，就是遍遊各地，搜集必要物品並通過重重的考驗。這個遊戲的解謎重點和其他冒險遊戲不太相同。大部份的冒險遊戲，是用一些很細微不明顯的地方隱藏重要訊息或重要物品來考倒玩家，或藉此延長攻略時數。但本遊戲的設計理念則非如此。該拿應拿的物品都在明顯的地方，不會刁難玩者。

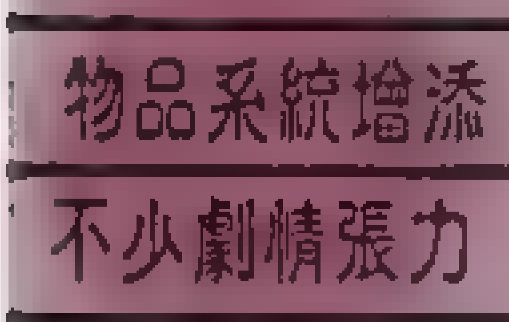
重要的關鍵處在於對話。你必須針對某人的特性或喜好來慎選對話，並解答許多字謎。喜愛推理，細究文字含義的人，定會深深迷上這個遊戲。但本遊戲中的字謎，並非要四處收集訊息才能解答，而是你必須專心仔細的想一想，思索正確的應對方式。每次玩冒險遊戲喜愛跳過對話的人，在本套遊戲中將極易卡住。

秉承前作的優良傳統，本遊戲的主角永遠不會死。如果做錯了某事導致主角魂歸他處，遊戲會自動回到幾秒前的地方，而非從頭開始。存檔數目共有九十九個，也算相當多了。

Dragon Sphere 還繼承了錯體奇航的優良介面，用滑鼠可相當方便的進行遊戲。開場動畫並無語音，但相當簡潔的勾勒出整個背景故事的來龍去脈，配上優美的背景音樂（有支援立體聲），精緻的動畫，讓人回味無窮。

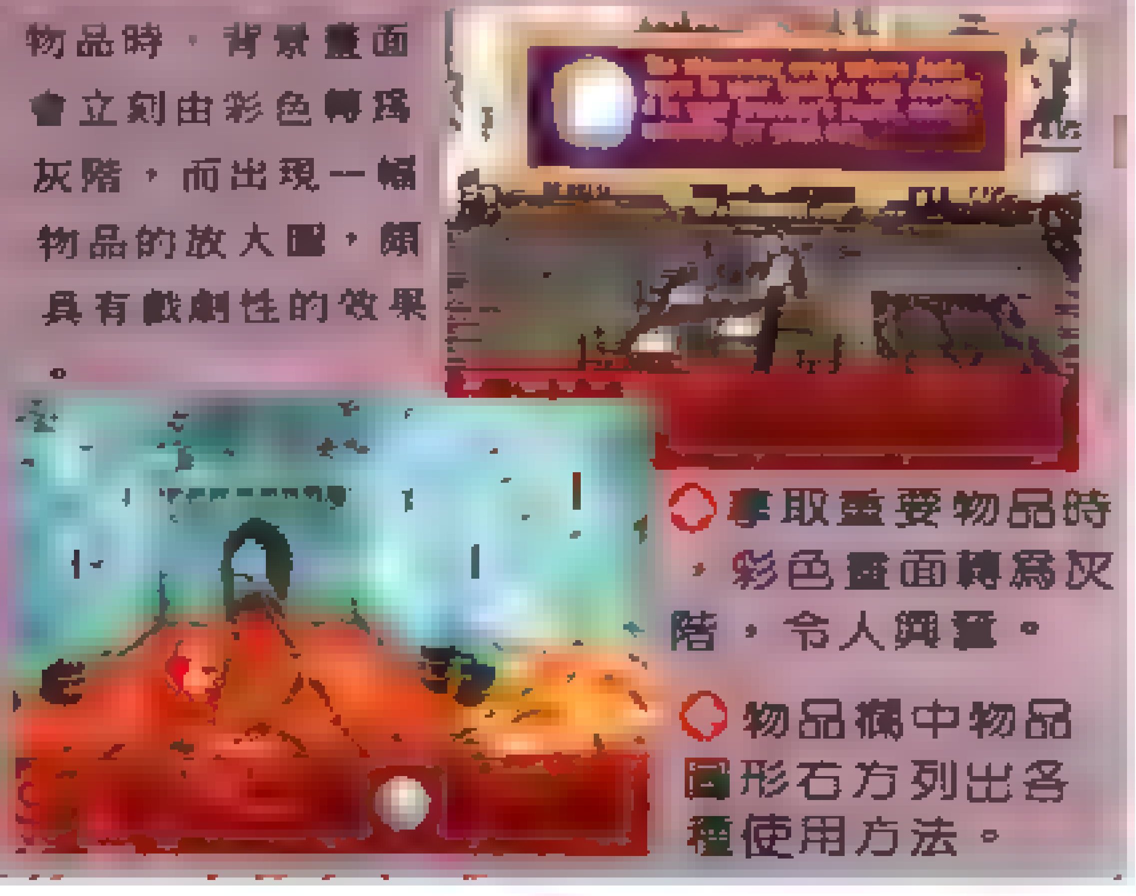
背景音樂相當好聽，而且隨場景變換。由於支援到立體聲，聽起來感覺更好。一直納悶像Sierra如此規模龐大世界知名的公司，為何仍未見有一套遊戲在背景音樂方面以立體聲輸出（雖然在設定時有選項，但形同虛設）。

還有個更令人稱道的功能，在你離開本遊戲的瞬間，遊戲會自動儲存你目前的進度。在下次進入時，只要選擇"ReSume Current Game"，便會自動從上次最後位置接續遊戲。（這功能倒滿像"銀河飛戰二代"的設計）。在看完了這麼多本遊戲的特色介紹，相信你定已迫不及待的想一探本遊戲的全貌吧?!



物品系統增添不少劇情張力

物品系統有些獨有的特色，例如每樣物品都會在物品欄中同時顯示名稱及圖形，以及可以使用的所有方法。另一方面，在主角拿取某物品時，背景畫面會立刻由彩色轉為灰階，而出現一幅物品的放大圖，頗具有戲劇性的效果。



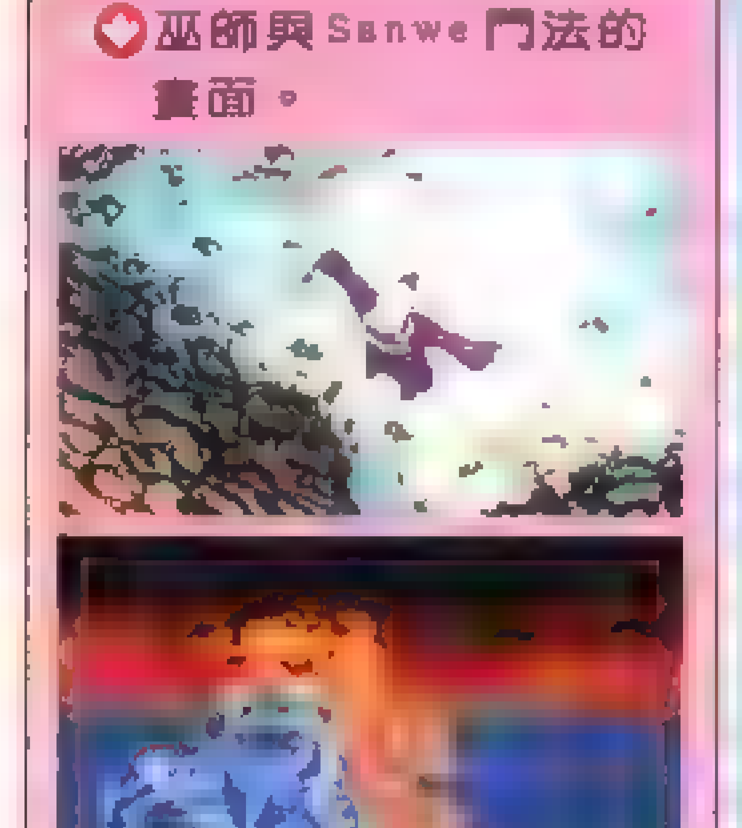
◎拿取重要物品時，彩色畫面轉為灰階，令人興奮。

◎物品欄中物品圖形右方列出各種使用方法。

國王、王子與巫師出發前往Sanwe的根據地。

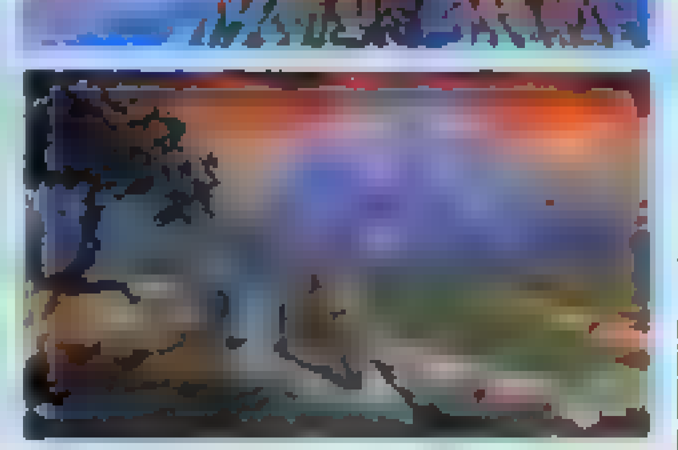
Sanwe誓言二十年後將解開封印，征服整個王國。

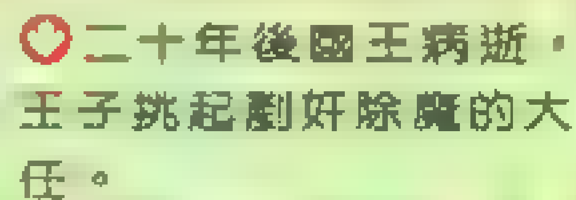
一場宿命的正邪之戰揭開劇情的序幕！



巫師與Sanwe鬥法的畫面。

Sanwe的城堡被巫師所封印。





二十年後國王病逝，王子挑起剷奸除魔的大任。

傳奇風格濃厚的遊戲畫面

畫面雖採用掃描技術繪製，但仔細的玩家將可發現，每張畫面都仍經過特殊的修飾處理，物體的邊緣不會模糊不清，反而相當清楚分明。主角的動作相當細緻，而且自然。畫面的配色十分豐富漂亮，構圖也更加協調，可見MicroProse一直不斷的在追求進步，而不會故步自封。

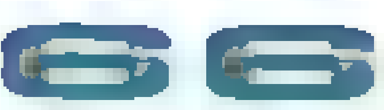
隱藏無限秘密的神秘洞穴。

王城外的市集，冒險旅途由此開始。

恐怖的森林，畫面配色對比鮮明。

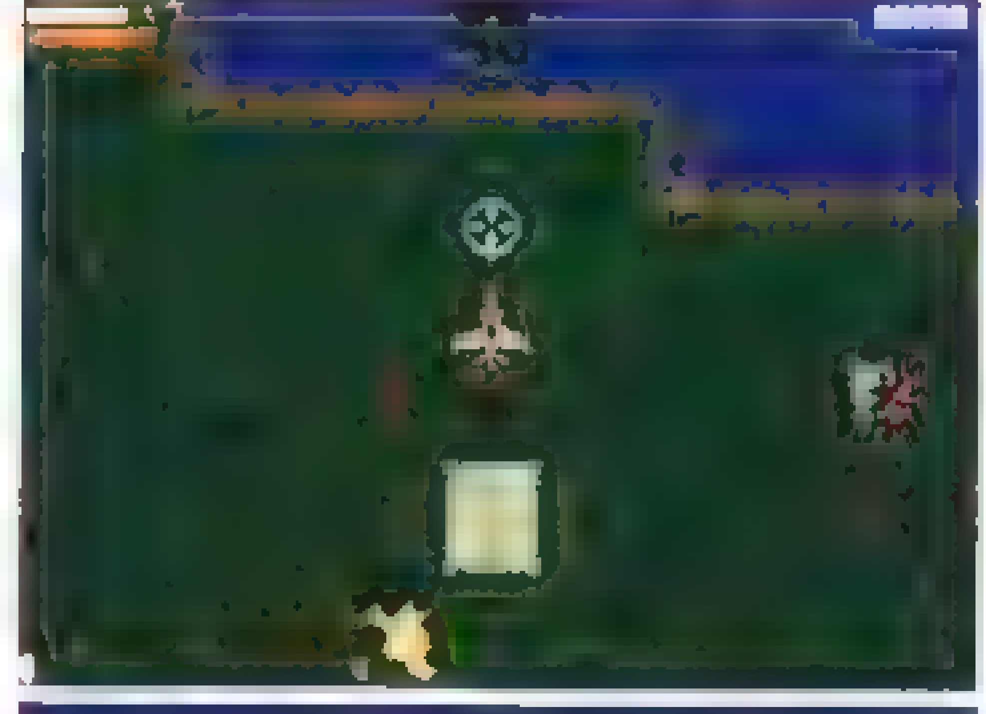
危機重重的魔法迷宮。

飛戰66



Zone 66

飛戰 66 是一個全方位的射擊遊戲，也就是說飛戰 66 的捲動方式不同於大型電玩的雷電是縱向捲動只有單一個方向前進，而是可以向螢幕的上下左右四個方向前進，這是和一般射擊遊戲不同的地方，所以愛玩射擊遊戲的玩家別錯過了。



你經歷過失去妻兒的痛嗎？也許大部分的人都沒有，不過飛戰66的男主角卻不幸的身歷了這樣的遭遇。故事是這樣的……

你原來是一位全球安全局的飛行員，但是在一次飛行任務中，你的座機發生故障，你成功的跳機逃生，但是你的座機墜落之後卻不幸的造成不少無辜生命的損失。並沒有人因此責怪你，但是你卻因此而發誓不再開飛機。你離開了全球安全局，與你相戀已久的女友結婚，生了一個白白胖胖的小寶貝。

有一天當你出城辦事時，事情發生了！你在城外親眼目睹一顆核子飛彈掉進城裡，刺目的白光之後接著的是一陣陣的爆炸聲，然後你就親眼看著你所居住的這個城市化爲一片火海。更重要的是，這時候你的妻兒都還在家裡啊……

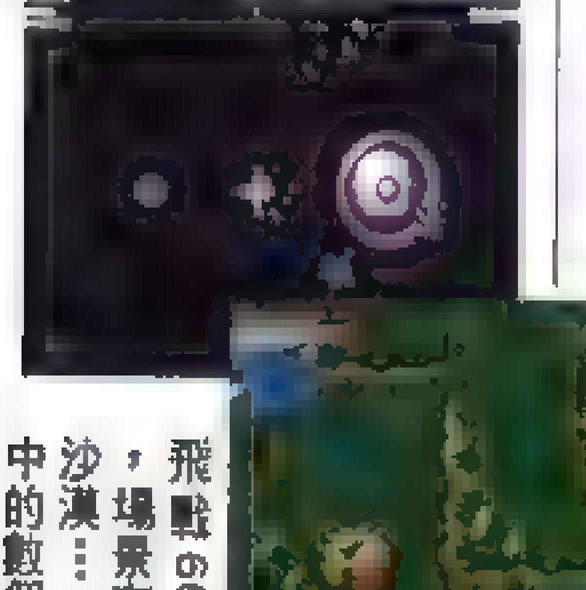
不錯！你就是要扮演這位痛不欲生的主角。跟你一樣有同樣遭遇的人可能不少，但是能夠親手爲親人報仇的人就不多了。爲什麼呢？你忘了你曾經是全球安全局的一名飛官嗎？你所擁有的，是大多數人都沒有的飛行戰鬥技巧。而且戰功彪炳的你，因爲當初的意外退出全球安全局，如今又要爲安全局效勞，那些大官們歡迎你都還來不及呢！雖然你並不屑於什麼戰功，亦不以其彪炳爲意，不過爲了爲妻兒報仇，唯有再踏進駕駛艙才能幹掉那批壞蛋，完成這輩子最後的一個心願。

你所要駕駛的，是全球安全局中最先進的噴射隱形戰機。每次升空迎敵之前，你都必須將各種炸彈及飛彈掛齊，因爲在空中，你可以靠機槍和飛彈攻擊敵機，但是地面的目標物以及對空亂射的機槍，若沒有炸彈的話，是沒有辦法對付的。不用擔心你的炸射技巧不好，你所駕駛的這型最先進戰機擁有炸彈瞄準器，你可以清楚的看準目標，輕輕按下按鈕，地上的機槍就再也沒有向你撒野的機會了！

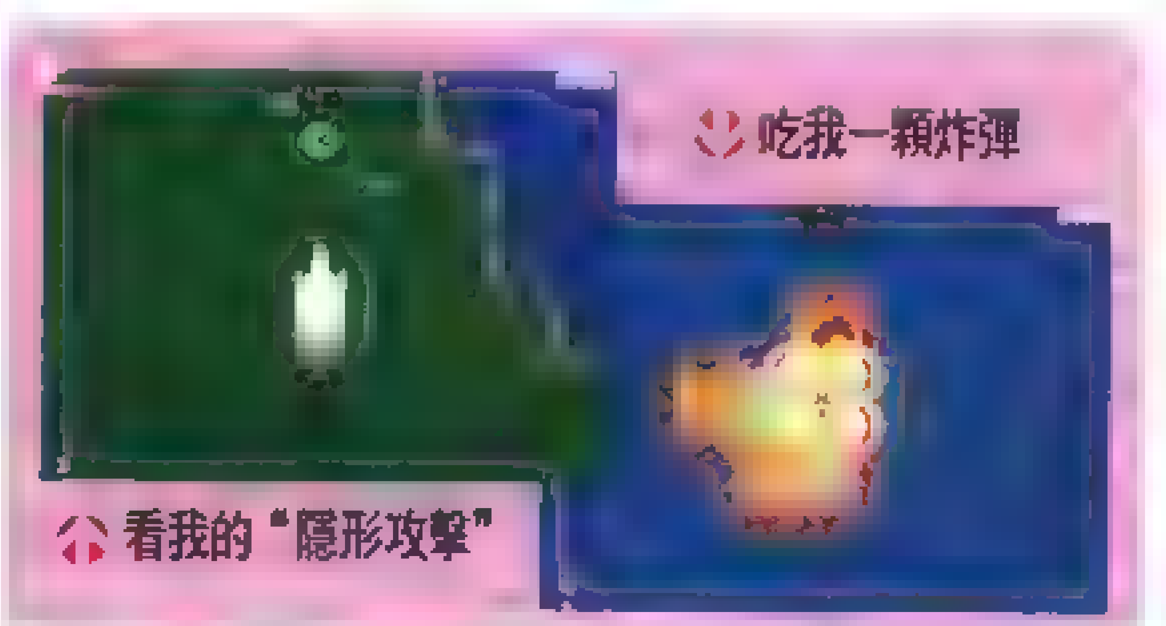
飛戰66這個遊戲共有叢林、沙漠、冰原等八大關卡，並且支援 Sound Blaster 以及 Ultrasound 音效卡。你可以從遊戲支援的 Sound Blaster 音效或者 Ultrasound 音效中聽到逼真的戰鬥聲音，遊戲畫面也能夠顯現出其戰鬥氣氛。

飛戰66是曾經推出過Silverball(銀色彈珠台這個彈珠台遊戲的 Epic 公司所設計的。在操作方面，動作遊戲自然應該支援搖桿，但是沒有搖桿的玩家用鍵盤來操縱，同樣能夠感受到這個遊戲緊張刺激的特性。

飛戰66在臺灣由大新資訊代理發行，喜歡動作射擊的玩家是否心動了呢？



飛戰66中共有八大關，場景有叢林、冰原、沙漠……等，以上爲其中的數個場景



吃我一顆炸彈

看我的"隱形攻擊"

武林爭霸之英雄帖

『英雄帖』是新藝公司的新格鬥遊戲，是以武林中各大門派為主角，例如少林、武當、峨嵋等等。各大門派各有不同的兵器及武功招式，值得喜好此類遊戲的玩家再度進入火爆的格鬥世界，爭奪誰是真正的天下第一。

明朝末年，流寇作亂，群雄四起，朝野動盪不安。東北教派二大分支之一的赤燄教，覬覦中原武林已久，為滿足其赤化江湖，一統江湖的野心，赤燄教開始入侵中原，屠殺各大門派弟子，被害人無不死狀悽慘，頭上並都留有火燄形的掌印。各大門派掌門人為防止更多的不幸傷亡，齊聚群賢共商討對策，決定找出武功冠群的人去對抗赤燄教主．嚴峻，武林的浩劫是否能被終止呢？一場武林爭霸就此開始……

無論是在大型電玩場上或是在電腦的遊戲中，格鬥類的遊戲總是受到許多人的歡迎。在電腦上要作格鬥遊戲雖然受到電腦硬體的諸多限制，然而國內的廠商無不為自己的遊戲加上中文語音及充滿中國畫風的畫面，讓我們在玩遊戲時可以聽得懂那些打鬥的小人物所喊出來的『排雲掌』『龍捲風』等氣勢雄壯的話語，這些都不是我們能在大型電玩場所能感受的到的。『武林爭霸－英雄帖』便是在此理念作出來的，值得我們拭目以待。

【圖文提供／新藝軟體】

多種人物造型與場景畫面

在遊戲的架構上，『英雄帖』共有十種的人物造型，每個人物各擁有不同武器及必殺技，有的人喜歡赤手空拳、有的武刀弄劍，更有揮棒用棍，持傘發暗器等等，奇門怪招，不一而足。當然你可以自行挑選你喜歡門派的人出來扮演，擊敗群雄後，便可向武功身不可測的赤燄教正副教主挑戰。而不同門派之間其結局畫面都不會相同，你可以多多嘗試，相信可以有更多的新鮮感受。

『英雄帖』的畫面是以VGA 320×200 256色模式，而背景畫面上則採特殊的460×406超大畫面處理，在對打前還可以看見畫面由上而下拉動下來。音樂方面，則是隨著不同的背景而有不同風格的音樂，並融合逼真的音效及語音。例如少林大師老和尚之音，唐門峨嵋少女輕柔溫存之聲等等，都能有其獨樹一格特色。操作上及動作上的設計據新藝公司表示，主要是注重在能讓玩家輕易的使出必殺技，並能有流暢的接軸表現。這些特色相信都能使得遊戲過程中增加不少臨場感，讓玩家一直戰到天昏地暗、日月無光。

『英雄帖』的開發進度已進入緊鑼密鼓的階段，預定可在今年暑假推出上市。看來漫漫長假又可在一片吆喝聲中渡過了。

丐幫弟子大顯神威

丐幫弟子大戰光頭佬

雖是同門競技，手下可不要留情

在大瀑布下進行人格鬥

新片動向

提供國內出片

七月份

- 日 ●雷神闖關 《大新》
  類型：動作 售價：350 元
- ●太平洋戰將 《軟體世界》
  類型．模擬 售價 680 元
- 2 日 ●格鬥拳王 《大宇》
  類型．動作 售價．420 元
- ●冥界幻姬 《天堂鳥》
  類型．RPG 售價 540 元
- ●智聖鮮師 《第二波》
  類型．策略 售價 480 元
- 6 日 ●模擬城市 2000 資料片-世紀大災難 《電腦休閒世界》
  類型：策略 售價：340 元
- ●94 美國世界杯足球大賽 《電腦休閒世界》
  類型：動作 售價：400 元
- 13 日 ●地球繼任者-妙狐神探 《軟體世界》
  類型：冒險 售價：480 元
- ●威力戰士 《電腦休閒世界》
  類型：立體動作
  售價：360 元
- 15 日 ●拼圖魔法陣 《松沛》
  類型：益智 售價：480 元
- ●邪神大地 《精訊》
  類型 RPG 售價．未定
- ●大兵日記 《新藝》
  類型 模擬 售價：500 元
- 20 日 ●獨闖天界 《大新》
  類型 動作 售價．350 元
- ●國志之牌戰風雲 《松詮》
  類型．益智 售價．未定
- ●夢幻帝國 《軟體世界》
  類型：戰略 售價：420 元
- ●地下創世紀II 《軟體世界》
  類型 RPG 售價．420 元
- 27 日 ●模擬城市 2000(麥金塔版) 《電腦休閒世界》
  類型：策略 售價：600 元
- 上 旬 ●魔鬼飛行任務CD版 《台晶》
  類型．模擬 售價．未定
- ●信長．霸王傳(DOS/V) 《第二波》 類型．戰略
  售價．2500 元
- ●神之大地(DOS/V) 《第三波》
  類型 RPG 售價 1990 元
- ●2025 海底戰爭 《第三波》
  類型：模擬 售價 580 元
- 中 旬 ●妖魔道 《大宇》
  類型．RPG 售價．500 元
- ●世紀大空戰 《台晶》
  類型：模擬 售價 未定
- ●模擬動物園 《全崴》
  類型：策略 售價 590 元
- ●星聚大戰螢幕娛樂器 《松崗》
  類型 工具 售價．未定
- ●絕地戰士 《第三波》
  類型．動作 售價．450 元
- ●942 特遣艦隊 《第三波》
  類型：模擬 售價．550 元
- ●命運之手中文版 《第三波》
  類型．冒險 售價 550 元
- 下 旬 ●天使帝國II 《大宇》
  類型．戰略 售價．未定
- ●南海霸主 《弘煜》
  類型：策略 售價 未定
- ●黑暗原力鈦戰機 《松崗》
  類型 模擬 售價．未定
- ●神通妙巫師 《軟體世界》
  類型．冒險 售價．未定
- ●武將風雲錄 《第三波》
  類型．戰略 售價 1500 元
- ●少女夢天使 《漢堂》
  類型：策略 售價．未定
- 未 定 ●線生機 《宏申》
  類型 戰略 售價 未定
- ●名戰三國篇 《佳帝安》
  類型：戰略 售價．540 元
- ●三國誌赤壁之戰 《熊貓》
  類型：RPG 售價：未定

八月份

- 3 日 ●鬼屋魔影II 《電腦休閒世界》
  類型 動作冒險
  售價：400 元
- 10 日 ●浩劫殘陽 《軟體世界》
  類型：RPG 售價：未定
- ●極道梟雄資料片 《軟體世界》
  類型．戰略 售價．未定
- 12 日 ●海底霹靂彈 《大新》
  類型：彈珠台 售價 未定
- 7 日 ●決戰-核爆 38° 線 《軟體世界》
  類型．戰略 售價：未定
- 24 日 ●模擬城市 2000 中文版 《電腦休閒世界》
  類型．策略模擬 售價 未定
- 31 日 ●七座金城紀念版 《軟體世界》
  類型．動作 售價．未定
- ●Brutal Football 《軟體世界》
  類型 動作 售價．未定
- 中 旬 ●戰神魅影 《台軟》
  類型 戰略 售價．未定
- ●星際大爭霸 《松崗》
  類型 策略 售價 未定
- ●戀愛試驗場 《花道》
  類型：冒險 售價：未定
- ●天地創造 《精訊》
  類型：RPG 售價：未定
- ●武林爭霸英雄帖 《新藝》
  類型：動作 售價：未定
- ●龍騎士III中英文版 《微波》
  類型：RPG 售價：未定
- 下 旬 ●創世彈珠檯 《松崗》
  類型：動作 售價：未定
- ●夢幻之島CD版 《松崗》
  類型：冒險 售價：未定
- ●重返魔域 《軟體世界》
  類型 冒險 售價：未定
- ●絕地 《新藝》
  類型 冒險 售價：未定
- ●模擬師父 《漢堂》
  類型 策略 售價：未定
- 未 定 ●魔武王 《佳帝安》
  類型：RPG 售價：未定
- ●獨立戰爭中文版 《第三波》
  類型：戰略 售價：1200 元
- ●聖獸傳說 《精訊》
  類型 RPG 售價．未定
- ●求婚 365 日 《精訊》
  類型．策略 售價．未定

九月份

- 上 旬 ●絕地 《新藝》
  類型：冒險 售價 未定
- 中 旬 ●飛戰 66 《大新》
  類型．空戰 售價．450 元
- ●創世魔法師 《松崗》
  類型．動作 售價 未定
- 未 定 ●長眠計劃 《宏申》

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

類型：RPG　售價：未定

十月份

●叛星 /2　（宏申）
類型　戰略　售價：未定
●高校魔影　（鷹揚）
類型　戰略　售價　未定

十一月份

●聖魔傳承 修羅祭　（長董）
類型：RPG　售價：未定
●飛鷹騎士　（鷹揚）
類型：戰略　售價：未定

[illegible]

●古老夢幻　（長董）
類型：RPG　售價：未定
●瘋狂醫院 II　（鷹揚）
類型：策略　售價：未定

未定

●劍仙奇俠傳　（大宇）
類型　RPG　售價：未定
●終極武鬥會　（天堂鳥）
類型　動作　售價：未定
●幻影魔界　（天堂鳥）
類型．冒險　售價：未定
●貓神　（天堂鳥）
類型．戰略　售價：未定
●魔龍紀事　（天堂鳥）
類型　RPG　售價：未定
●魔法師寶典　（全崴）
類型　RPG　售價：未定
●幽冥教主　（松沛）
類型・RPG　售價：未定
●帝之器　（新藝）
類型：經營　售價：未定
●突變兵團　（新藝）
類型：射擊　售價：未定
●釣天仙蹤記　（傑克豆）
類型：RPG　售價：未定
●默示錄 神爭之戰　（微波）
類型　RPG　售價：未定
●雜誌玩家　（微波）
類型　策略　售價：未定
●銀河英雄傳說 III SP　（微波）
類型：策略　售價：未定
●Metal Eye(暫定)　（微波）
類型．RPG　售價：未定
●傳說紀元 黑暗之星　（微波）
類型．RPG　售價．未定
●Words Worth　（微波）
類型：RPG　售價　未定
●人面蛾　（漢堂）
類型　電子小說　售價：未定
●爆笑 國志　（漢堂）
類型　益智　售價．未定
●　國志武將爭霸 II　（熊貓）
類型　動作　售價　未定

軟體世界雜誌　1994・7月號

SCHEDULE

1	FRI	●雷神闖關　●太平洋戰將
2	SAT	●格鬥拳王　●冥界幻姬　●智聖群師
3	SUN	
4	MON	
5	TUE	
6	WED	●模擬城市2000資料片・世紀大災難　●'94 美國世界杯足球大賽
7	THU	
8	FRI	
9	SAT	
10	SUN	
11	MON	
12	TUE	
13	WED	●地球繼任者-妙狐神探　●威力戰士
14	THU	
15	FRI	軟體世界雜誌出刊　●拼圖魔法陣　●邪神大地
16	SAT	
17	SUN	
18	MON	
19	TUE	
20	WED	●獨闖天界　●二國志之牌戰風雲　●夢幻帝國　●地下創世紀 II
21	THU	
22	FRI	
23	SAT	
24	SUN	
25	MON	
26	TUE	
27	WED	●模擬城市2000(麥金塔版)
28	THU	
29	FRI	
30	SAT	
31	SUN	

預定

上旬

●魔鬼飛行任務
●信長・霸王傳 (DOS/V)CD版
●神之大地(DOS/V)
●2025 海底戰爭

中旬

●妖魔道
●世紀大空戰
●模擬動物園
●星際大戰螢娛樂器
●絕地戰士
●1942 特攻艦隊
●命運之手中文版

下旬

●天使帝國 II
●南海霸主
●黑暗原力-鈦戰機
●神通妙巫師
●武將風雲錄
●少女夢天使

遊戲配備代號

A：Ad-Lib　　SV：SVGA
E：EGA　　G：General Midi
V：VGA　　S：Sound Blaster/PRO
M：MT 32

軟體世界

上帝也抓狂 II
POPULOUS II

有沒有想過當法力無邊的上帝感覺是如何呢？這是一個上帝模擬的遊戲，不用開危險的飛機，也不用一刀一槍的與敵人搏鬥，而是利用狂風海嘯、搖山裂地來毀滅敵人。遊戲畫面精緻且音效豐富。

■記憶體：1MB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：策略
■售　價：420 元

軟體世界

聖經中文版
BIBLE BUILDER

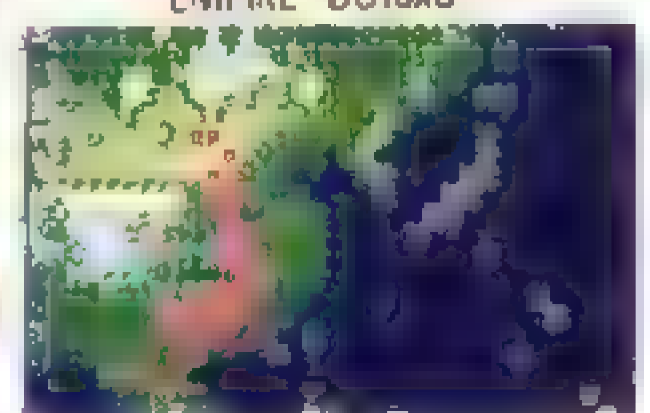
這是一個嘗試將宗教與電腦軟體結合的新題材，將遊

戲的聖經內容全部以問答選擇題及拼圖的方式來進行。每個問題出現，即有相關的背景動畫，無論你是否爲基督徒都能很快就完完全全的融入遊戲中。

■記憶體：640K
■音　效：A/S
■顯　示：E/V
■類　型：教育
■售　價：420 元

軟體世界

銀河帝國大決戰豪華版
EMPIRE Deluxe



幾年前銀河帝國大決戰雖然只有簡陋的畫面及音效，但因其有相當水準的人工智慧及很人性化考量的操作介面而引起一陣潮流。今天豪華版的推出，不但改良了主要讓人垢病的畫面和音效，及增加更多的場景外，連人工智慧都有再加強。玩家若要打敗電腦，可得好好發揮你的軍事才能。

■記憶體：640K
■音　效：A/S/M
■顯　示：V/SV
■類　型：戰略
■售　價：420 元

軟體世界

乒乓彈珠檯

軟體世界近期所推出的乒乓彈珠檯是一個聲光效果不錯的彈子檯，遊戲中共有四個畫面，分別是遊樂場、瘋狂賽車、億萬大競賽和惡魔島。每個檯子皆有特殊的軌道設計、秘密通道等等。是打發時間、訓練手腦的良伴。

■記憶體：640K
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：動作
■售　價：360 元
■容　量：3.7MB

軟體世界

創世記VII－異教徒
PAGAN Ultima VIII

ORIGIN公司年度鉅作創世紀已堂堂邁入第八代，這次無論畫面、音樂都能有絕佳的表現，你可以很輕易從畫面中人物的動作來了解它們的生活作息，一切都顯的更加寫實。但該遊戲爲限制級，購買時須注意一下。

記憶體：4MB
音　效：A/S/M
顯　示：V
類　型：角色扮演
售　價：640 元

熊貓

爆笑躲避球

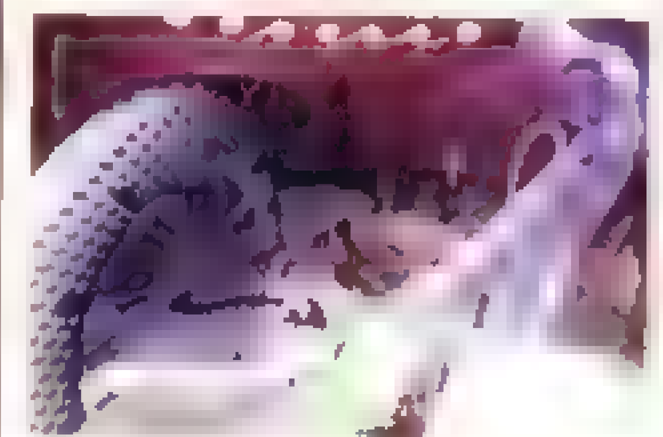
齊天大聖孫悟空這次與關公關雲長打起躲避球來了，這種情形你能想的到嗎？這次熊貓軟體所推出的這款新軟體便有這種新鮮的狀況，流暢的畫面與

充滿幽默的動作為這遊戲的特徵。

記憶體：640K
音　效：A/S/M/G
顯　示：V
類　型：運動
售　價：430元

第二波

血網
BLOODNET



未來將會是如何呢？也許你沒有什麼概念，不過我們倒可以看看 MIPRO PROSE的設計師是怎麼想的，血網即是如此的一個遊戲。不過諷刺的是，科學相當進步的未來，你卻快變成一個吸血鬼，在有限的時間中，你必須儘快解開這心靈的秘密。畫風新穎突出，可讓玩家有另一番的感受。

記憶體：2MB
音　效：A/S/G
顯　示：V
類　型：冒險
售　價：450元

第二波

人類也瘋狂
THE HUMANS

這是一個讓你再度傷透腦筋的遊戲，這一次你將回到遠古時代當我們人類的老祖先，沒有刀沒有槍，只有石頭和長矛，但更糟的是卻有巨大的恐龍。幸好還有你聰明的大腦來帶領老祖先通過重重難關。遊戲共 80 關，相當的耐玩。

記憶體：640K
音　效：A/S/M
顯　示：V
類　型：益智
售　價：380元

第二波

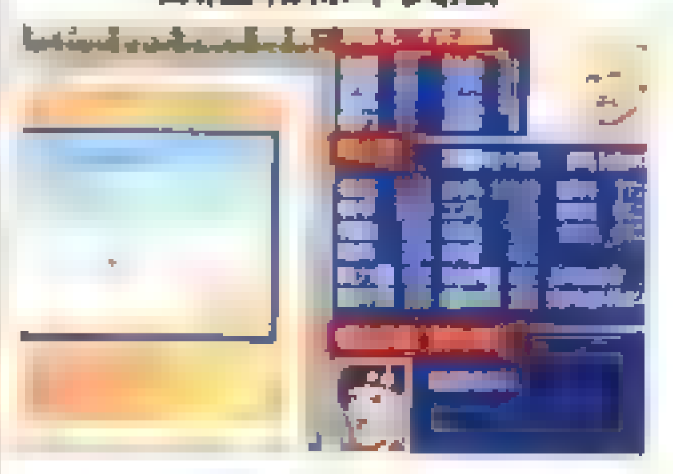
大黃蜂
HORNET

捍衛戰士3.0的熱度未退，繼戰虎行動、MIG-29之後，又推出了大黃蜂資料片。這一次戰火漫天的地方是波士尼亞，你將駕駛著美國海軍的主力戰機 -- 大黃蜂－攻擊、制空的二用式戰鬥機，來作為維護民主，打擊獨裁的空中鬥士。遊戲須搭配捍衛戰士或 MIG-29 主程式片。

記憶體：640K
音　效：A/S/R
顯　示：V
類　型：飛行模擬
售　價：390元

第三波

歐陸戰線中文版

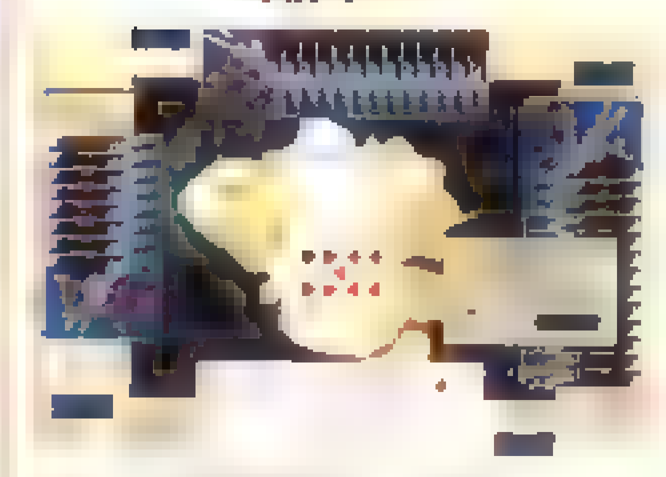


第三波新引進日本 KOEI 公司的戰爭模擬遊戲，有著簡單的操作介面及有深度的內涵來模擬二次世界大戰同盟國與軸心國之間的重大戰爭，讓你運籌帷幄決勝於千里之外，重現當年名將英氣煥發的神采。

記憶體：1MB
音　效：A/S
顯　示：V
類　型：戰爭模擬
售　價：1500元

宏甲

鋤大D

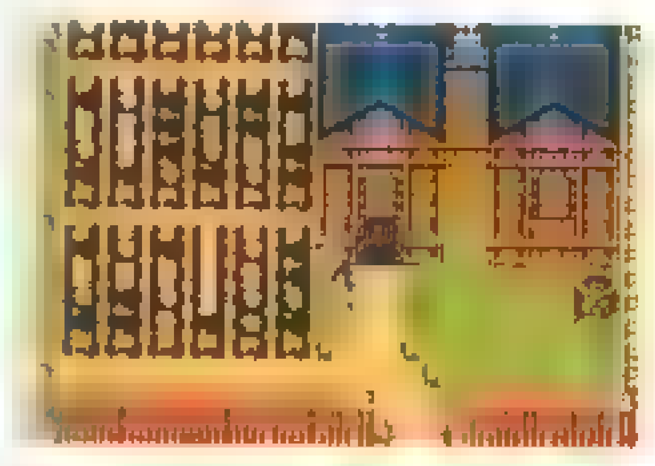


你喜歡玩大老二嗎？鋤大D是完完全全的一個大老二的遊戲。遊戲中開先例的採用了動態影像畫面，能讓你在遊戲中更有臨場感。簡單的操作方式、豐富的畫面、三種遊戲的方式，都讓遊戲更添娛樂性。

記憶體：640K
音　效：A/S/M
顯　示：V
類　型：博奕
售　價：480元

傑克豆工作室

末日寶典



傑克豆工作室繼神空異變後的嶄新力作，幻想式的角色扮演遊戲，有著華麗的畫面及方便的操控介面，並隨著遊戲劇情的發展，玩者可以控制威力愈來愈大的守護獸來阻止魔王復出，是相當新穎的設計。不過遊戲本身佔了 47MB 也是相當少見的。

記憶體：1MB
音　效：A/S
顯　示：V
類　型：角色扮演
售　價：540元
容　量：47MB

新GAME俱樂部

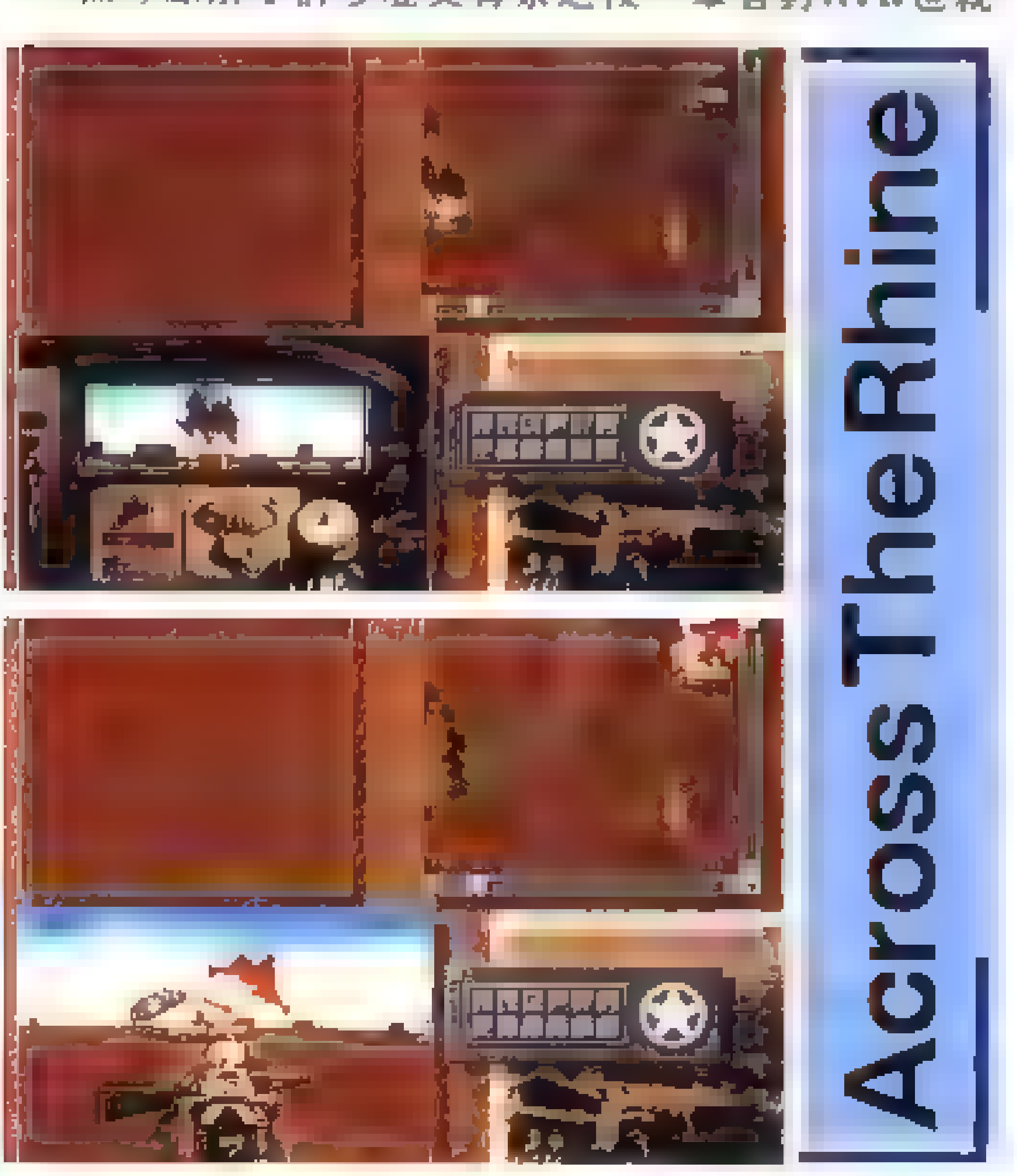
提供您國外遊戲最新情報

各位讀者大家好！很高興又再次在新 Game 俱樂部中和大家見面了。相信大家現在正值暑假，不知道目前是否有什麼計劃？例如：利用一些時間打工，以便有足夠的零用錢作爲日後爲自己電腦升級的準備。值得一提的是：爲了能玩一些在 CD-ROM 上面 最新的 games，許多人就迫不及待地去買光碟機。但是買了之後才發現，大多新出的 Games（CD ROM 版的）都只支援 486 以上的CPU，有的甚至建議使用 Pentium 的電腦！所以有心升級的讀者，若您仍然在使用 386 的機器，不妨考慮先升級您的CPU（ Cyrix 公司有提供從 286 或 386 直接升級到 486 的晶片）以及 RAM ，再考慮光碟機。否則單單一部光碟機會有巧婦難爲無米之炊的問題，等到您行有餘力升級CPU及 RAM 之後，光碟機也過時了，豈不是賠了夫人又折兵？所以一定要有長程而實際的計劃。另外一件值得注意的是：現今的 Game 發行時磁片版依然稍微高於 CD-ROM 版，但是一般估計在明年之後，大多數主力型的 Game 都將只以CD-ROM 版的形式出現，所以，筆者估計下一波遊戲史上的革命將在明年出現。而另一個目前潛在的問題是：今年中，Microsoft 公司預定推出Windows 4.0 也就是 Chicago ，理論上，以後就不再需要DOS了。那大多數的 Game 都是在DOS下執行的，到那時候又會發生什麼事呢？據筆者的了解，目前在DOS中的 Game 可以在Chicago 中開一扇小窗子，然後在裏面裡執行。而根本之道是：許多公司已着手專門在 Chicago 中執行的Games了。不知道在台灣開發遊戲的公司是否也做好了應付 Chicago 的萬全準備了呢？

好了，我們現在回到本文的主題，也就是爲各位介紹一下在今年的暑假中，遊戲市場的動態。雖然讀者們現在讀到本文的時候大概也到了七月中了吧！但筆者現在卻只有六月中而已，整個遊戲市場也正呈現了一片欣欣向榮的景象。爲什麼呢？原來是 1994 年夏季電腦休閒娛樂展將於6 月 23 日至 25 日在美國中部芝加哥城的 Mc-Cormick Hall 舉行！這個一年兩大盛會之一的展示會將呈現目前所有致力於遊戲公司的成果。以往許多年度的鉅作也都是在這個展覽（以下簡稱 CES ）中首先露臉而博得許多人的注意。而今年許多公司也都因爲有 CD ROM 版的強片而預備在夏季CES 中一較長短。筆者目前雖然身在美國，但是平日工作量已是十分繁重，再加上軟體世界雜誌並沒有派筆者去芝加哥出公差，筆者也就只

好留在紐約爲各位報導其它的消息了。不過，筆者倒是十分地希望日後不論是冬季或是夏季的CES 都能親自出席CES，以便爲各位讀者做實地而且深入的報告。因爲在CES中不但可以看到市場的最新動態，而且可以和許多作者或是公關及老闆們面對面地溝通。若是各位讀者有些什麼問題，到時候也可以一併向他們請教了。不過軟體世界雜誌的編制和美國的電腦遊戲不大相同，相形之下，爲了報導美、日、台灣的遊戲，常有東西太多，但人手不足之憾。希望各位讀者能更加支持軟體世界雜誌，好讓編輯能有更多的人手，爲大家報導更多的東西！現在就由筆者帶領大家看看現在市場的動態！

今年的6月6日是二次世界大戰聯軍攻佔諾曼地 50 周年，所以，各界也都有許多慶祝活動。這也就是爲什麼這一陣子和戰爭、坦克、空戰相關的 Game 這麼多的原因。在這幾次的專欄中筆者也曾介紹了許多和戰爭相關的 Game ，爲了使整個報導看起來比較完整一些，現在再把一些其它沒有介紹過的 Game 爲大家介紹一下。筆者認爲將在8月份由 MicroProse 公司發行的「 Across The Rhine 」是這些 Game 中的佼佼者。在今年年初時，筆者在介紹 MicroProse公司的作品時曾經介紹過這個 Game （以下簡稱ATR），當時筆者只知道它會是一個坦克大決戰式的遊戲，如今瞭解了許多歷史背景之後，筆者對ATR也就



更加期待了。ATR的首席設計師 Jim Day 也曾爲 MicroProse 立下不少汗馬功勞呢！例如十分受歡迎的 Gunship 2000 及 F-15 Strike Eagle Ⅲ 等等。如今這位「好戰」份子又要在 ATR 中展現他的實力了。根據 Jim Day 指出，在設計ATR之初，本來是想以在和蘇聯前線的坦克大戰爲背景，因爲蘇聯的坦克大軍是舉世無雙的；但因爲遊戲的發售對象是一般美國的青少年，這些青少年有的連現在總統是誰都搞不清楚，更別提第二次世界大戰時的歷史了，所以，最後他們決定以大家耳熟能詳的「諾曼地登陸戰」爲背景。而坦克的種類則以美軍及德軍的爲主。至於畫面的處理也是十分特殊的，因爲玩的人可以根據自己的需要而任意打開及安排必要的視窗。而玩法上，共包含4 種不同的方式，第一種就是按步就班的玩法，就是從諾曼地登陸開始，一直玩到盟軍獲得最後的勝利爲止。第二種玩法則是選擇六個歷史上有名的戰役中的一個來個個擊破。而玩完了之後，玩家也可以和歷史的紀錄比一比，看看誰的戰績好。第三種玩法則是進入「假想戰場」，時間則是當年的九月一日。這個假想戰場將帶給您一個真實的起始點，而從這一點起，一切的後果都掌握在您的手中了！若是您表現得好，戰爭會因而早點結束；否則就算打得天昏地暗的情況，您也無法得到最後勝利。而第四種玩法則是利用 ATR 中的「戰場產生器」（ Battle Builder ）來自行設計戰場！

另一個也是應景的坦克大戰遊戲是由 SSI 出版的「 Tanks ！ War Game Construction Set Ⅱ 」，在上期筆者已經爲大家介紹過了，現在再稍微補充一下。本Game（以下簡稱 Tanks ）是由 12 段不同時期的坦克大戰爲背景，例如： 1918 年第一次世界大戰， 1950 的韓戰以及 1991 年的 Desert Storm 等等。而且除了坦克之外，像是步兵、機關槍、騎兵等等均可以加入你的部隊。而像 Tanks 這種戰略型的 Game 其實也十分多，像是 Perfect General ，以及 Harpoon 2 等等。一般而言這一類的 Game 都有一個問題，那就是同一時間，玩家必須隨時隨地注意電腦顯示的資料並加以消化，然後立刻做出適當的指示或命令！否則的話，動作一慢，很容易就被電腦對手幹掉了。但是如果電腦提供的資料或數字不夠多的話，整個遊戲又不太真實沒那麼好玩的樣子，好在在 Tanks 中特別以許多圖表的形式來顯示那些複雜的數據，所以真實性以及可玩度也都大大地提昇

新GAME俱樂部

了。

另一個也是應景的 Game 是 Impressions 公司的「D-DAY：The Beginning of the End」（以下簡稱 D-DAY）。D-DAY 和上述遊戲不同的地方在於 D-DAY 比較像在下棋，因為你和電腦必須輪流下命令，而時間則是從 1944 年 6 月開始，一

直到戰爭結束為止。事實上，D-DAY 是 Impressions 公司最新的超小迷你系列（Micro Miniatures Series），他們公司認為 D-DAY 在戰略技巧應用的複雜程度要遠遠在「The Blue & The Gray」之上，而且猶有過之的是加入了許多歷史的史料。當然了，你也不止可以擔任盟軍（Allied）的將領，也可以做軸心國（Axis）的指揮官，而整個歐洲的命運就在你的手中。若你是扮演盟軍的話，你的任務當然就和歷史上的一樣：在法國的諾曼地登陸，並進而反攻到德國首都--柏林，粉碎希特勒征服全世界的夢想。而你若是扮演軸心國的話，那你就得想盡辦法阻止盟軍的登陸，以保持目前的戰果。

其它還有幾個也和諾曼地登陸 50 周年有關的 Game，像是去年就十分出風頭的「V For Victory：Utah Beach」。它事實上是描述 6 月 7 號（1944 年）在登陸後一天的激烈陸戰。但因為這是個舊的 Game，筆者在此也就不再多談了。另一個則是風評不算太好的「M4」。它是由一個在紐約市一家叫「Deadly Games」的公司發行的。它有著一種很奇怪的保護方法，開始玩的時候，程式會由音效卡傳出一串數字，你再由手冊中找到對應的資料。「M4」在各方面都無法和上述的 Game 相比，唯一還值得一提的是他的音效支援，而且因為可支援 Microsoft Sound System，所以可以辨認你口述的命令（當然是必須說英文啦！）。

經過了上述戰火味濃厚的介紹，不知道大家是否還有精神向下看？不過，我們現在要準備脫離戰爭的陰影，走向電腦的另外一些奇幻世界了。上次曾向各位提到 SIERRA 的年度大 Game 之一叫「Phantasmagoria」的 Game，但是因為筆者當時只抓到一些圖片，印象十分深刻，於是就趕快向大家報告了一下，但是並沒有任何介紹的內容。現在筆者又多得到了一些馬路消息，特地再為大家做番介紹。這個美國預計九～十月份推出的 Game 為什麼如此特殊呢？若是用心的讀者大概也發現到了，SIERRA 公司今年除了「Outpost」這個專供 CD-ROM 版發行的 Game 之外，就只有目前預備發行的「Phantasmagoria」了。雖然 SIERRA 的許多附屬的子公司依然出了許多磁片版的 Games，但 SIERRA 本身除了原有的那些 Game 的續集外，新的 Game 基本上都是以 CD ROM 版為其主要的架構。去年 SIERRA 在發展「Outpost」時，所花下的精神及金錢十分龐大，筆者在以往的專欄也曾為各位介紹過了。而現在這個「Phantasmagoria」也是另一個大手筆的製作！據說 SIERRA 目前投資了超過百萬美元在一個電影工作室中，而這個 Game 將是第一個使用這個工作室的 Game！其中華麗的裝飾，實在沒有任何Game可與之相比的！其實這些公司間的競爭也實在太激烈了，難怪會有為了發展新 Game 而投資上百萬美金的事情發生！而由於以往 Virgin 公司的「The 7th Guest」（第七位訪客）以及像是 Lucas Arts 公司的「Rebel Assault」也都為CD-ROM的。

Phantasmagoria

Outpost

所以，索性就發狠一下，來個大手筆的投資了。而我們這些玩家也只要花個60美元左右，就可以享受這個大製作、大卡司的新 Game 了。這個 Game 是由 Roberta Williams，也就是以往「King's Quest」的作者編寫的一部懸疑恐怖遊戲。正如目前許多複雜的 Game 有著共同的問題：那就是使用者操控介面不易使用。而在 Phantasmagoria 中，SIERRA 也花了一番心思，希望能減少這個問題。（據說今年預定推出的 King's Quest 7.0 版也將使用類似的介面呢！）相信今年 SIERRA 會有很好的成績，不過很可能要稍微有耐心一點就是了。

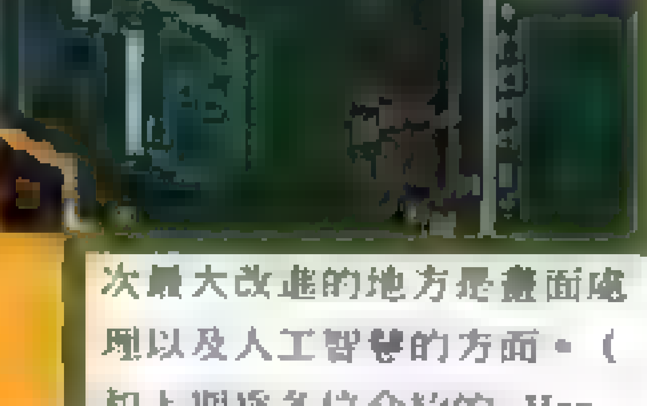
喜愛格鬥遊戲的讀者有福了，Mirage 公司正積極研發中的「Rise of the Robots」也預定今年十月份推出。去年格鬥遊戲十分流行，像 Street Fighter II 之類的遊戲風評也是十分不錯，而台灣的「三國志－武將爭霸」也以 Shareware的方式在美國發行。筆者的許多朋友也都以台灣能寫出這樣水準的 Game 而對台灣電腦休閒軟體的市場及潛力給予了極高的評價。只可惜在台灣的龍頭老大軟體世界遲遲不來美發展，否則的話，那些美國人看到了軟體世界的武俠小說系列的話，一定會大吃一驚的。不過這些廢話還是不要說得太多，以免被「剪」掉了，那就難看。我們現在還是回到這個叫「Rise of the Robots」（以下簡稱 Robots）的格鬥遊戲吧！以往格鬥遊戲都是以類似卡通的人物的及背景為主而 Robots 則完全不同，它是以一種超真實的電腦模擬的 3D 畫面為主！而故事的大綱也有些許的不同，事實上，也有些像角色扮演的 Game。原來在一幢充滿了機器人的自動化大樓中，有一種叫 EGO 的病毒正在機器人之間散佈著。這個叫 EGO 的病毒會入侵機器人的 CPU，並啟動這個受害機器人的歡樂中樞，而使它做出許破壞性的事情來（聽起來好像是吃了什麼毒品的樣子！）雖然其它的機器人都受到了病毒侵害，而特異的你（Cyborg）在設計之初因有著真正的人腦結構，而非 CPU 的原因，所以對這種病毒有了免疫力。如今，其它的機器人都成你的敵人了。例如對方的首腦是一個叫 Supervisor 的變形機器人，擁有各種「特異功能」。它的隨身侍衛叫 Fighter，擅長各式防衛招式。而叫 Soldier 的戰士機器人更有著靈活的動作見長，原來設計之初也有某些特殊功能，你必須想辦法對付它！筆者感到有趣的是：雖然這個由英國 MIRAGE 公司開發的 Game 雖快完成了，但由於原本要在美代理它的 Accolade 公司突然宣佈不代理了，所以正式發行可能要延後一陣子。因為這麼好的一個 Game 若是不在美國發行的話，那就太可惜了。筆者為什麼會被這個 Game 深深吸引住而一直捨不得介紹下一個 Game 呢？唉！這又得從筆者小時候說起了。話說筆者小時候讀國小的時候，某些同學常會帶一些從日本買來的超合金機器人玩，而「Rise of the Robots」的許多畫面都勾起了筆者許多小時候的回憶。不知道各位讀者中是否有喜愛玩超合金的呢？若有的話，也許你也會喜歡這個 Game。最後，筆者總結一下此 Game 的幾項特點：① 超真實的 3D 立體感：它是由十分有用的 Autodesk 公司出的3D Studio繪製而成，據說許多畫面在構思時比前陣子十分紅的電影「Jurassic Park」（侏羅記公園）的畫面還複雜呢！不知道台灣研發 Game 的公司是否有利用這套軟體的！②打鬥的招式更多：由於機器人是許多零件組成，所以可以有許多人類想像不到的動作。不過筆者認為在「三國志－武將爭霸」中，各角色高超的「武功」也非一般以街頭人物為主的格鬥遊戲所能比擬的！③人工智慧更加複雜：一般打鬥的 Game大多只有兩項指標，而在 Robots 中則有 42 項，分別是Strength（體能）、intelligence（智力）、speed（速度），以及 motivation（動力）等等。由於 Robots 在人工智能上花了很大的心力，他們宣稱你的對手會從你出的招式來研判還擊的對策。而你也得花更多的心思才能找到對手的弱點！④專為 PC 而發展：許多從大型電玩移植的 Game 總是感到有那麼一點不對勁，或是在不應該出問題的時候出問題。而 Robots 則可避免上述病徵。

好了，談 Robots 也夠多的了，我們換個主題吧！在進入下一個遊戲之前，筆者必須再次重申對各位讀者的抱歉之意。因為筆者現在才知道在 63 期軟體世界筆者的本專欄中，許多筆者收集而由Scanner（掃瞄器）抓的圖都因解析度高而在轉圖的過程中因失真太高而無法和各位讀者見面。對於那些喜愛圖形的讀者，筆者實在不知道該說什麼才好。筆者會儘量想辦法解決這一個問題。不過筆者實在也是有許多難題不知如何解決。例如現在的 Game 解析度是愈來愈高，而筆者手上的抓圖程式根本派不上用場！所以許多時候就只好作罷！或是乾脆把整張DEMO片寄回去，讓編輯部的同仁去抓圖。不過，這時候又出現了另外一個問題了。因為由於編輯部的同仁平日工作量就驚人的繁重，再加上

新GAME俱樂部

現在爲能順利出刊，常常得加班；所以拿到筆者所寄回去的遊戲片後，只抓到了一些很基本的圖。像是上一期所附 Theme Park 的DEMO，筆者玩得很高興，而且許多兒童顧客也都以特有的方式和筆者致意，可惜就是抓不下來，而最後在文章中的兩張圖好像是遊戲根本還沒開始的畫面！你說這是不是太誇張了些呢？遇到如此情況，筆者眞是急如熱鍋上的螞蟻，眞恨不得馬上飛回台灣去幫忙編輯部的同仁了！筆者目前又打算把一張CD-ROM寄回去，其中含有許多 Game 的DEMO及圖形檔，例如下面會介紹到的 QQP 的「Perfect General Ⅱ」（完美將軍第2代）的圖形，也希望編輯部的同仁能找得到才好！阿門！

喜愛「完美將軍」的讀者要注意了：QQP 的「Perfect General Ⅱ」就要出版了。



簡稱P-G2）PG2這次最大改進的地方是畫面處理以及人工智慧的方面。（和上期爲各位介紹的 Harpoon Ⅱ十分像吧？）畫面是以十分清爽而鮮艷的 2D 平面作戰爲主，給人一種十分容易親近又易於上手的感覺。不像許多號稱 3D 的 Game，畫面陰暗而且動作又不流暢！這次PG2也加入像是機關槍、巨型坦克車以及飛機等的武器。而改良的人工智慧介面更將把玩家帶入一個全新而充滿了挑戰的新紀元。當然啦！若你是新手，無法一下子招架排山倒海的攻勢的話，你也可以從簡單級玩起。QQP 的工作人員一再強調：PG2不僅只是 PG 的改良版，而是從頭到尾改進的改良版；隨著關數的上升，遊戲的複雜度以及人工智慧的功力也跟隨著上升，絕不會因爲你發現了電腦的某個弱點而勢如破竹地把電腦對手打敗！另外，像此類對戰式的 Game 大都支援 modem 對戰的功能，在美國的網路或 BBS 上常常可以見到徵求對手的廣告，但是筆者看到軟體世界 62 期中的統計資料發現擁有 modem 的讀者並沒有想像中的多，所以大家對這個 modem 對戰的功能可能不會太高，不過，對於想添購 modem 來玩這一類 Game 的讀者，筆者也建議以買 14400bps 或更快的比較好，否則這些複雜的 Game 將會很慢很慢的。

接下來，爲大家介紹一下 MicroProse 公司的最新動態。筆者曾在年初時爲大家專題報導過 MicroProse 公司的產品，像是「1942：Pacific Air War」、「Master of Orion」以及剛才提到的「Across The Rhine」等等。由於筆者也拿到了「Across The Rhine」以及下面要介紹的「X-COM：UFO Defense」的 Demo 片，希望大家都能喜歡。好了，現在來看一看「X-COM：UFO Defense」（以下簡稱 UFO）有些什麼特色。

UFO 這個名詞，我想大家應不致太陌生才是吧！它就是不明飛行物體的意思。故事的背景是西元1999 年，世界各地都紛紛傳出目睹 UFO 的事件，而你的任務就是要負責查出這些外星人是從哪裏冒出來的以及它們來到地球的目的是什麼？任務是十分明確而簡單，但是執行起來，卻得要費一些周章！例如這一類的任務要花許多錢，那麼，錢要從那裏來呢？原來在 1999 年世界上的二十個大城市共同出資來請吧！但是資金的供應和你的表現成正比，所以，若是表現得不好的話，你就有得受了。一般任務的流程是：你必須在初期建立足夠的基地以及觀察站，以便收集資料。一旦各地觀測站向你回報有 UFO 的蹤跡後，你必須由基地派出飛機昇空攔截並予於擊毀。然後派出搜索大隊到失事地點收集外星人的殘骸並帶回實驗室由科學家加以分析，然後工程師也可由分析的結果做爲參考來建造更先進的武器。另外，除了有限的資金以外，許多稀有的原料，像是戰鬥機會耗用的「Elerium」，也是取得不易的。好了，UFO 也談得夠多了，再多談下去，以後「新Game 熱報」沒東西可報的話，那就是筆者的罪過了。其它還有幾個正在研發中的 Game：像是「Silent Service Ⅱ」是有關二次世界大戰時的潛艇作戰

遊戲。而「 Masters of Arcanus 」則是一個和Civilization 類似介面的幻想式角色扮演遊戲，這個Game 預定十月份在美發行。而Civilization的續集叫「 Colonization 」（殖民？）也在研發階段。由於經營一個古代文明和現代殖民地的方法與策略大異其趣，它也將給玩家帶來更新的挑戰！另外，延續「 Across the Rhine 」的高解析度坦克作戰，新作品則定名爲「 M1 Tank Platoon 」的續集，眞正的名字尚未定案，但是內容大概是和伊拉克作戰的故事。

好了，接下來再讓我們看看 ORIGIN 公司的現況。前幾期筆者在專欄中對 ORIGIN 的介紹也不少了，像是「 Wing of Glory 」，以及「System Shock 」和「 Bioforge 」等等。現在再爲各位報告一下 Wing Commander 的最新續集--「 Wing Commander Ⅲ 」（以下簡稱 WC3 ）。這個銀河飛將的最新續集依然是以人類和 Kilrathi 帝國之間的戰爭爲主。雖然目前並沒有任何可供參考的圖形在手上，筆者仍想嘗試著將有的資料呈現給各位。故事是這樣的：人類正面臨著一場求生存的戰爭，雖然類似老虎的 Kilrathi 擁有了全部，除了某些人類的堅定抵抗。人類唯一的希望就在於一種叫作 Behemoth 的強力武器，但在這個惡魔能派得上用處的時候就被人類中的不肖叛徒偷走而交給敵人了。你所扮演的是反抗軍的領袖，而你職責是領導著人類去打一場場的小仗以消滅 Kilrathi 的戰機，解救人類的戰犯，而最終的目的則是以一種大無畏的自殺精神去終結這場戰爭。在整個遊戲中你的表現和你所做的任何決定，都對故事的發展有著決定性的影響。而你必須常和他人交談，並由他人的談話內容中判斷誰是那個叛徒！值得一提的是 WC3 中有幾項優於以往的特色：① SVGA 的畫質--這一點終於獲得了改進。事實上，筆者懷疑目前是否有可能有一些強片不是SVGA 的？因爲這是必然的趨勢，若不順應潮流的，必然是會被淘汰的。② 破天荒的影像技術--這個技術使得全螢幕的流動畫面成爲可能，而流暢度可和電視的品質相比。現在很多 Game 都強調它們是「 Interactive Movie 」的方式進行，但想達到這個境界，流暢度是十分重要的考量。③ 堅強的演出人員陣容：這次 WC3 中也是找眞人來扮演。筆者手上雖然有了那些人的名單，但是列出來也不會有什麼意思！你說是嗎？

好了，我們現在轉個方向，看看 Dynamix 公司的動態又是如何？據說遊戲史上的泰斗級的元老--「 Lode Runner 」將由Dynamix 在八月份出版。當筆者聽說這件事情的時候，簡直不敢相信自己的耳朵！深怕以爲自己聽錯了，還是在作夢！也許許多年紀比較小的讀者沒有聽過 Lode Runner ，筆者認爲「它」可謂電腦遊戲的開山祖師爺，因爲筆者第一次玩「它」的時候是……（努力計算中……）12年前！那時候筆者還是一個從來不玩 Game 的高中生呢！在一次偶然的機會和一位同學玩了一次之後，就把所有的零用錢及許多寶貴的時間都花在電腦遊戲上了！一直到今天都沒有什麼改變！雖然到如今，筆者也玩過了無數 Game ，但 Lode Runner 無疑是印象最深的一個。這次在 Dynamix 中製作「 Incredible Machine 」及「Incredible Toons 」的工作人員則是改寫 Lode Runner 的幕後功臣！唉！眞希望這一切都不是夢！

而 Dynamix 其它的作品又有哪些呢？如上期爲大家報過「 Front Page Sports：Baseball 」，而另有一個看起來解析度不算太高的「 Battledrome 」預定今年後半期才出得來，也是一個機器人大戰的遊戲。筆者已經介紹了許多十分棒的機器人大戰的 Game ，對於 Battledrome 還是看看就算了，不要太在意。除非有奇蹟發生，否則遇上這些別的公司的強敵準沒救的。不過Dynamix 也眞有膽量，在 Battledrome寫得舉步維艱的時刻，竟又決定推出另一個機器人大戰的叫「 EARTH SIEGE 」的遊戲，眞搞不懂它們葫蘆裏賣的是什麼藥？……搞不好他們故意 show 一些比較差的東西，好讓敵人的戒心降低，到最後再來個扮豬吃老虎也說不定！若是眞的如此有心機的話，必然會跌破許多人的眼鏡！不過另外一個值得一提的是Dynamix的「 Aces of …… 」系列的最新成員：「 Aces of the Deep 」也快到出版的時候了。這一次則是以二次大戰期間的潛艇及海戰爲主了。不知道在 QQP 公司的「 The Grandest Fleet 」倍受好評的情況下，「 Aces of the Deep 」是否能有令人激賞的表現呢？現在筆者稍微爲大家介紹一下本遊戲的特色。（以下簡稱Deep ）。雖然以往本系列的遊戲都可選飛機或不同國家來玩，但 Deep 中玩家只能選擇德軍的潛艇--U-Boat。也許有人會感到奇怪：爲什麼叫 U-Boot 呢？原來在二次大戰期間潛艇才剛剛發展出來，而他們就把這種剛剛研發的，能在海下航行的船定名爲--「 UnderSeeboot 」，（也許又有人以爲這個字拚錯了！非也！非也！因爲它是德文的關係。所以，剛學英文的讀者千萬不要會錯意了，而把它看成：向下（ Under ）、看（ see ）、靴子（ boot ）了！）。不過若想繼續介紹本 Game 的話又得牽涉許多德文了，所以也就不想介紹得太多了。反正，快出版的時候自然有其它的作家會爲各位做深入的報導！何況還有好多別的 Game 要向各位介紹呢！

現在爲大家 Update 一下上次報過的 CORRI-

新GAME俱樂部

DOR 7 的CD-ROM版也要出了。這個由 Capstone 公司仿照目前十分叫好的 DOOM 的 Game 因爲新意不多，並沒有預期中受歡迎。不過也許是它強調的特點並沒有能被大家充分應用的關係吧！因爲它可以同時經由網路連線讓 12 位玩家同時進行遊戲，但是在不能也不應該胡亂 Copy 軟體的今天，你又要到那裏去找那另外 11 位同伴呢？打麻將的人還常會「三缺一」，想充分發揮本 Game 的好處的話，可能最好先登報找同好才行。至於預定發行 Game 又有哪些呢？8 月份出「 Anyone For Cards ？」（誰來玩牌？）收集了 12 種撲克牌的玩法，像是：Cribbage，Whist，George，Gin Rummy，Pinochle，Crazy Eights，Hearts，Euchre，Spades，OhHell，31 以及 99 等。是個在 Windows 下的遊戲。9 月份出「 Ultimate Backgammon 」，這是一個美國人十分喜愛的益智棋賽的遊戲。十分簡單卻也極易入迷的 Game。10 月份要出「 Body Count 」。主要是描述一群恐怖分子佔領了紐約的聯合國大廈並挾持了各國大使做爲人質。（不過其中沒有台灣的代表，所以各位鄉親父老不必太緊張！）你當然就是要解救人質並打擊那些恐怖份子的人了。全程也將以流暢的 3D 作戰爲主！最後 11 月要出「 ZORRO 」。這個名字十分古怪，原來是一個無事抵抗者的名字。故事是發生在 19 世紀的加州荒野中，去尋找一塊失落黃金的故事。據說整個故事就快被世紀大導演 Steven Spielberg（史蒂芬史匹柏）拍成電影了。

在上期本專欄的最後，筆者曾經介紹了一下APOGEE 公司的新作。現在筆者想利用一小段的篇幅介紹一下另一個也是十分傑出的出 Shareware 的公司 --Id Software 的情況。這個公司的名稱實在很有趣，幾經打聽才知道原來Id公司叫IFD公司，因爲草創初期的成員給公司取的名字叫「 Ideas From the Deep 」，但幾經波折後才改爲 ID 公司。前前後後也出過幾個有名的作品。像是「Commander Keen」、「 Wolfenstein 3D 」以及當紅的「DOOM」等等。據說當「 Wolfenstein 3D」出的時候共有 15 萬個註冊的玩家，再加另外 15 萬份以正式名爲「 Spear of Destiny 」賣出的盛況，Id公司爲 Shareware 寫下了空前的銷售記錄。保守的估計指出「 Wolfenstein 3D 」至少有超過一百萬份在世上流通！沒想到現在 DOOM 又再創高潮。由於 Shareware 的發行方式和一般的軟體不同，它必須由BBS或網路來流通。沒想到在發行首日，因爲引頸而望的玩家太多，而且同時不約而同地上線，造成了 ID 公司根本無法上線把 DOOM 放到BBS或網路上！當然這些高的銷售成績也爲幕後的功臣們帶來了可觀的財富。有的買了洋房，更有的人擁有了兩部法拉利跑車！雖然Id公司的 Shareware 策略十分成功地使Id公司在遊戲界佔有一席之地，但目前發展中的 DOOM 的續集 -- DOOM Ⅱ：Hell on Earth 將不再以 Shareware 的形式發行，而要和其它公司的 Game 一樣在店裏面賣了。另外，除了延續 DOOM 的餘威之外，他們也正在構思下一波遊戲的突破性產品，目前定名爲「 Quake 」。據說將加入比 DOOM 更棒的許多 3D 效果！至於他們是否可以另創新局，再次以小兵立大功，那還得靠各讀者的判斷了。

這篇文章寫得也夠長的了，雖然還有太多的東西想爲各位介紹，但限於篇幅實在無法繼續下去了。但在結束之前，筆者再爲各位預報一下今年美國的許多預定出片的大概日期。8 月份要出的有 Virgin 的「 11th Hour 」，SSI 的「 Jorune ： Alien Logic 」，Dynamix的「 Aces of the Deep 」以及「 Metal Tech ： Earth Siege 」，New World Computing 的「 Zephyr 」，Impressions 公司的「 Lords of the Realm 」。Origin公司的「 Bioforge 」。而 9 月份的大約有New World Computing 的「 Blitzkrieg 」以及「 Heroes of M & M 」。Sir-Tech 公司的「 Jagged Alliance 」。Bethesda 公司的「 NCAAA Basketball 」以及 EA 公司的「Noctropolis」。而 10 月份以後的則有 Accolade 公司的「 All-Pro Football 」，Dynamix的「 Battledrome 」，MicroProse 公司的「 Colonization 」，「 Masters of Magic 」等。當然，SIERRA 的「Phantasmagoria 」，Virgin 公司的「 Command & Coquer 」，Koei 美國公司的「 Celtic Tales 」以及 Accolade 公司的「 Brett Hull Hockey 」也都是不可多得的強片。筆者寫完了上面這一段才發現還有 大半還沒有和各位讀者介紹過，實在感到有失職守。但有鑑於編輯室爲筆者預留的版位可能快不夠了，所以必須要踩緊急煞車了。下一次，筆者將以更多的圖形爲各位報導新 Game 的動態！我們下次見！

TODAY

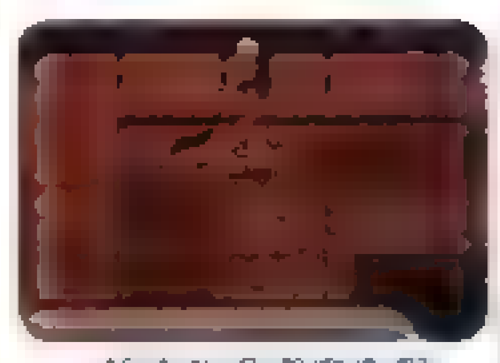
侏儸紀公園(CD ROM版、磁片版)

在中美洲海岸附近的一個小島艾拉奴比勒(Isla Nublar)，人類由於古生物科技獲得重大突破發展，竟可以重新將六千萬年前的恐龍復活，並決定在這小島上設立一個『侏儸紀公園』。現在，你是一位世界知名的古生物學家並應邀前往做一項評估工作。然而說巧不巧卻有大麻煩發生了。本來園區的安全系統經過精心設計規劃，並沒有任何的安全顧慮。但因為侏儸紀公園裡的電腦工程師丹尼斯耐德瑞(Dennis Nedry)私自破壞了園內的安全系統，使得數以百計可怕的史前肉食動物都逃離了牠們的圍欄而在整個小島上肆無忌憚地遊盪著。兇猛的猛禽(raptor)，和暴龍(tyrannosaurs)很快地就都到達了[illegible]息中心。這些恐怖的生物雖然已經在地球上消失了數百萬年，但牠們卻依然保有其兇殘的天性一牠們依然是可怕致命的一群！

▲哇，我不要成為恐龍的[illegible]餐啦。

喜歡看電影的人都知道，前一陣子史蒂芬史匹伯所導演的侏儸紀公園造成了全世界的大轟動，[illegible]人無不被其電影中的巨大恐龍所震驚，再度重新體會人類的渺小與無助。不過現在由英國OCEAN公司重新來詮釋侏儸紀公園後情形便有所改變，在這裡你是一位超級"藍波"(看來外國的學者除了聰明外，也都擁有超級健康的身體)，為了要恢復園區原有的秩序和祥和，你得拿起槍義無反顧的來消滅這些巨大無比又充滿力量的恐龍。當然這種作法是會改變一些原著精神，但也是為了使得遊戲能更加有趣，而不與電影一模一樣所作成的妥協。

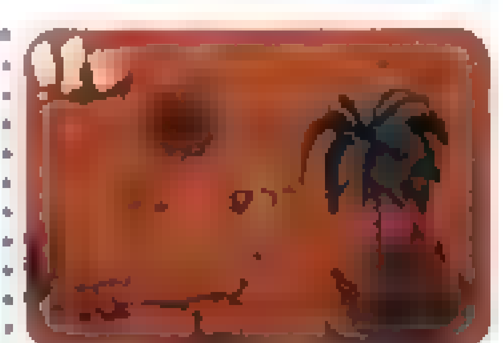
▲▶▼可惡的恐龍，別讓我遇見，不然你就倒大霉了。



▲想念我是警察之路

『侏儸紀公園』是一個典型的動作遊戲，而且其動作性及操作性上都有不錯的表現，你可以很輕易的就知道如何玩這個遊戲，而不用等看完整本說明書才能上手。畫面主要是2D畫面，但是有些地方則轉換成3D的場景，畫面捲軸算是蠻流暢的。音樂及音效上，可說是你認為要有音樂及音效的地方，它便有音樂及音效。據臺灣代理商晶技公司表示，該片將以CD ROM與磁片版同時發行，而且CD ROM版將會有更多的精彩過場動畫及震撼的語音。

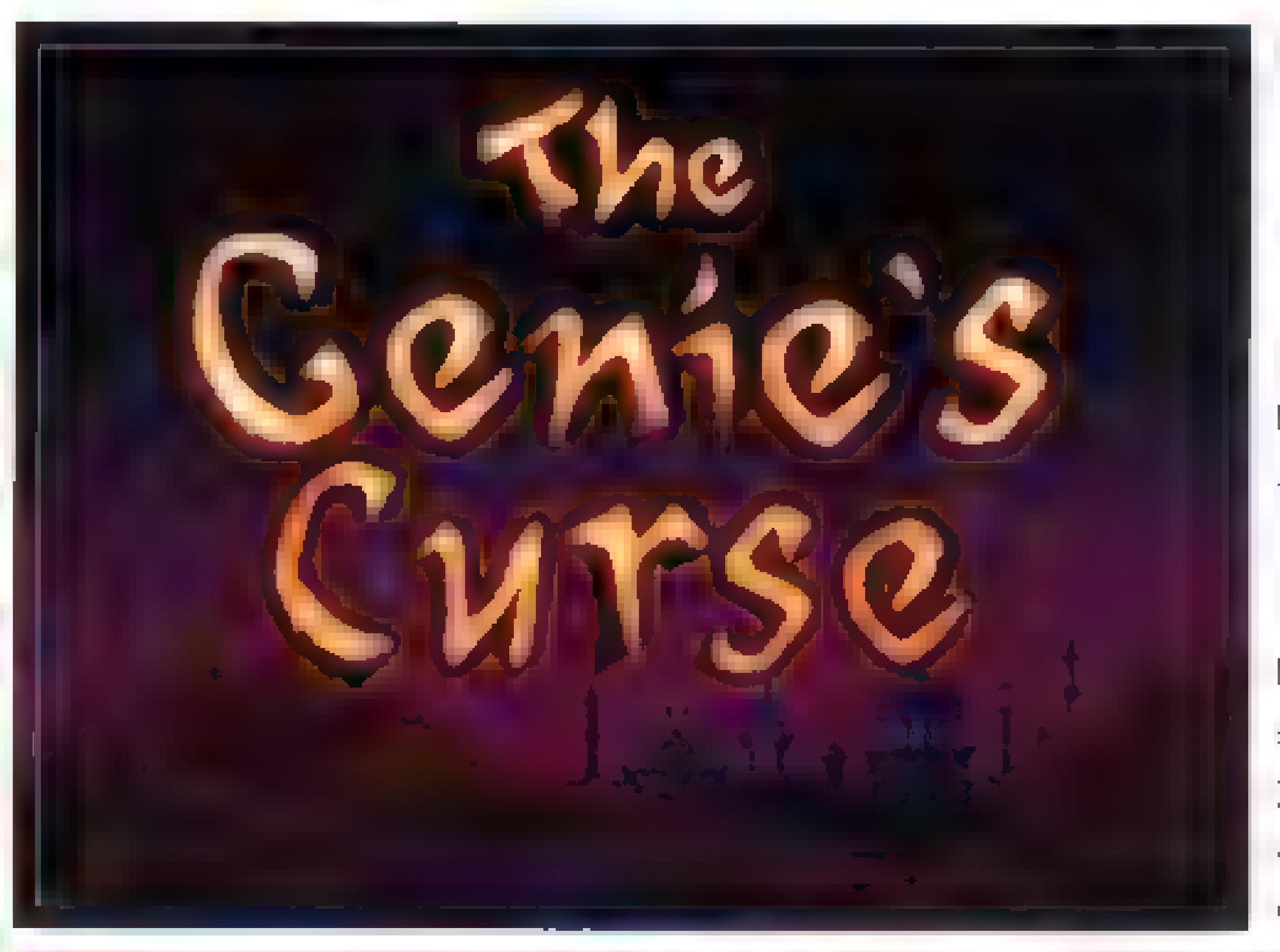
也許在往後科技發達的日子裡，真的可以成立所謂的『侏儸紀公園』。希望那時的安全措施可千萬要做得更加周全點。不過現今發生在遊戲裡的災難，卻正等著你來解決。"藍波"你還在等什麼呢？

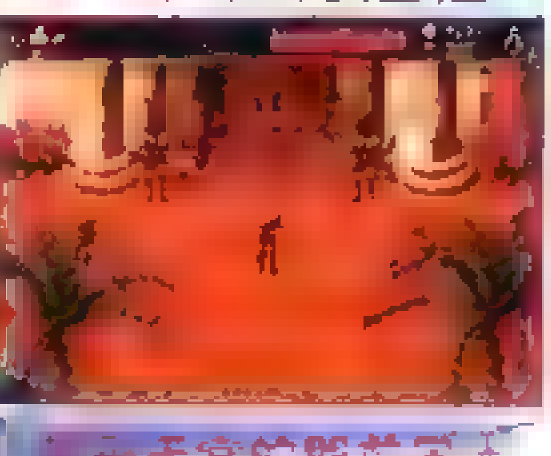


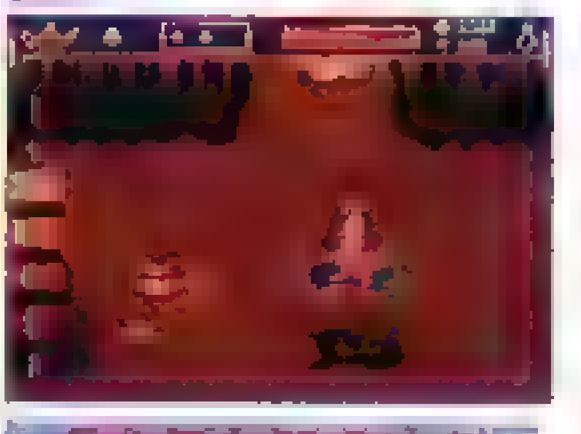
▲遊戲中作戰的畫面

新 GAME 熱報

/黃啓禎







在IBM PC的衆多遊戲裏，類似林克冒險或聖劍傳說這一類在遊樂器上很常見的動作型角色扮演遊戲並不多見。但是，在最近的遊戲市場，由於386機型已經成爲非常普遍的機種，進入保護模式也早已不是技術上的難題，這使得IBM PC上的ARPG具有更多的發展空間。最近SSI公司就推出了一款以阿拉伯爲背景，再加上AD&D設定的動作型角色扮演遊戲，名叫「精靈之詛咒」(Al Qadin : The Genie's Curse) 玩者在遊戲裏將扮演一個以五湖四海爲家的阿拉伯水手，在一個充滿著兇險，財寶與魔法的世界裏，進行他的冒險生涯。

遊戲一開始時，主角所面對的就是一項嚴苛的測驗。他必須要在時限之內隻身通過一個充滿著怪物與陷阱的迷宮，身上除了一把家傳彎刀之外，別無長物。除此之外，當主角離開起點，就會有一團閃亮的迷霧開始追逐他的腳步，只要被這團迷霧追上了，就得要回到起點重來。如此前有怪物陷阱擋道、後有迷霧襲來的陣仗，對於不擅長動作遊戲的玩家可能招架不住。還好遊戲提供五種不同的難易等級，它可以調整所遭遇怪物的強度，但是謎題與劇情的難度則不受影響。如果實在過不了，可以將等級調低再試試看。

對傳統的平面捲動RPG而言，Al-Qadin的畫面可說相當精緻。遊戲裏的各個場景，不論是王宮、地下城、市街、遺跡島與地水風火四大精靈界等等，都相當講究，在320× 200 256色模式的遊戲裏，可算是個中翹楚。在音樂方面，Al-Qadin在各個場景都有不同的配樂，而中東風格的悠揚曲風，感覺相當地獨特。。此外，遊戲還提供各種不同的數位音效，刀劍聲、開門聲、爆炸聲、怪物的叫聲，使遊戲的氣氛又增添了幾分。

就像一般的動作遊戲，主角的移動與攻擊是同時進行的。他手上的彎刀總共可以施展出三種攻擊招式，初級招式只能攻擊前方的的人，高等級的招式不但會造成更大的傷害，攻擊的有效範圍也更廣，剛開始的時候只有一百零招，當經驗累積到一定程度，就可以去訓練場學習新的招式。比較特殊的一點是當主角如果要使用較高級的招式，必須先

Al-Qadin: The Genie's Curse

行聚氣一段時間才能發出，這有點像是超級任天堂版的聖劍傳說。主角除了彎刀之外，另一隻手還可以裝備投石器或是魔石，可以用來攻擊遠程的敵人。其中魔石就是附有魔力的石頭，主角可以藉著魔石施展各類法術，攻擊遠方或是成群結隊的敵人。和遊樂器比較起來，Al-Qadin 的操作並沒有遜色多少。不論是使用鍵盤或是滑鼠，操控性都不錯，反應也很靈敏。畫面的捲動相當的流暢，在 386 機種也不會有很明顯的延遲。

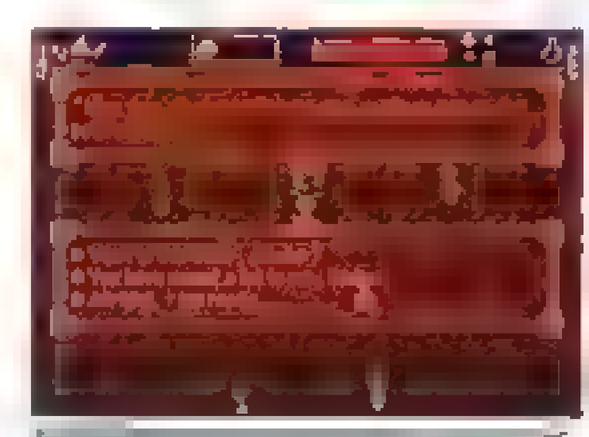
陷阱重重的地下

前有火焰機關，後有迷霧追殺

巨大的地板圖騰

披荊斬棘，向前邁進

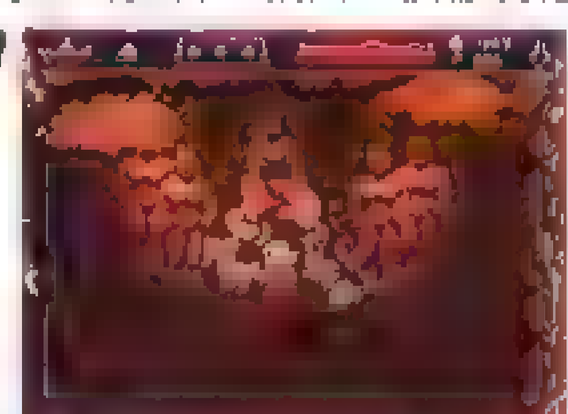
在動作遊戲的敵人，除了頭目之外，它們幾乎都只是機械化的繞著固定路徑來回走動而已，只要抓住其特性，打久了會覺得十分的無聊。但是在 Al-Qadin 裏的敵人會隨著種類不同，而有不同的行為模式。有的會緊追著主角不放；有的則會以退爲進，當主角靠近時，它會一直退後，當主角疏於注意，又冷不防地衝過來攻擊。當敵人數量多時，它們還會想辦法將主角包圍起來，由側面或是背面攻擊。當一些不同特性的敵人組合在一起，有時還真難打發，必需先想辦法將一部份敵人引開，再各個擊破。雖然有點麻煩，不過也相當有趣。



話題式的對話系統

雖然這是一個動作型RPG，但是其劇情長度與難度並不亞於正統的RPG。它的對話是採取話題式，玩者必需依當時的狀況選擇適當的話題，許多重要的劇情都是在對話裏觸動。對玩家而言，各類的事件與任務也是RPG樂趣的來源。Al-Qadin 的任務就相當多樣化，除了傳統的挖寶、救人、砍怪物之外，還有另一些別出新裁的任務，例如潛入警衛森嚴監牢內與人連絡，或是潛入蘇丹後宮與某位寵妃會面。當然了，雖然是單線式劇情，主線劇情也是有相當水準，詳細內容就有待各位玩家去發掘了。

整體而言，Al-Qadin 不論是劇情、畫面、音樂、音效，都搭配得相當不錯。風格也有其獨特的一面，覺得傳統 RPG 變化性太小的玩家，不妨試試這一個具有濃厚中東氣息的作品。



地之精靈

火之精靈

風之精靈

超巨大

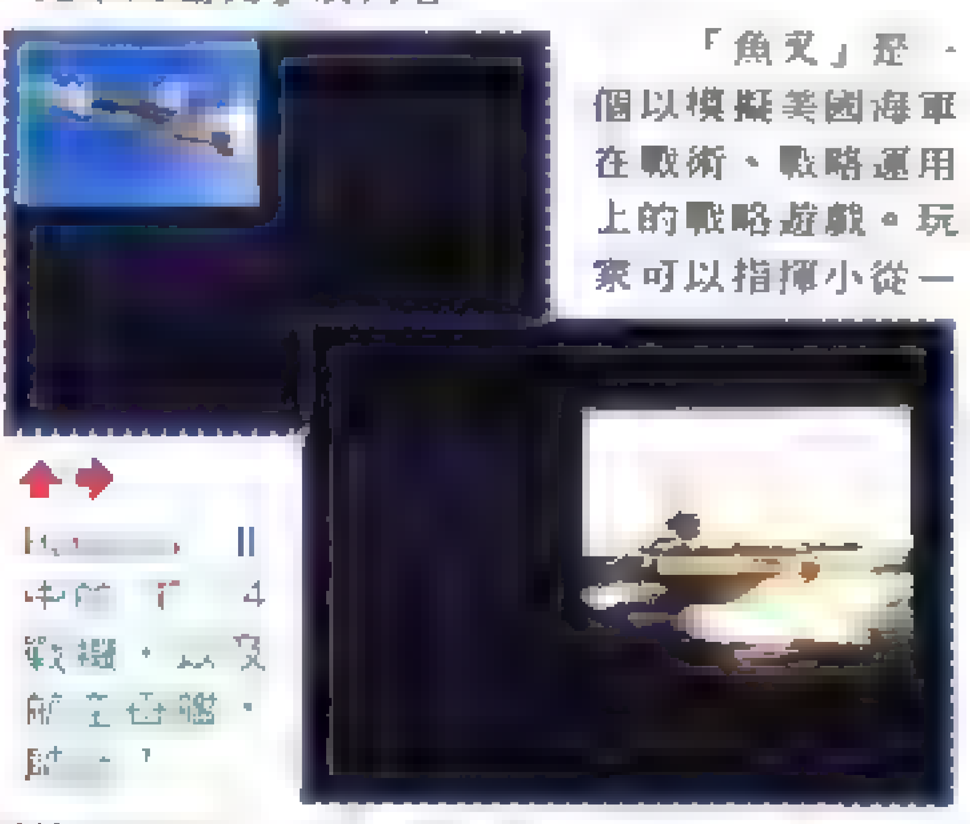
水之精靈

新GAME熱報

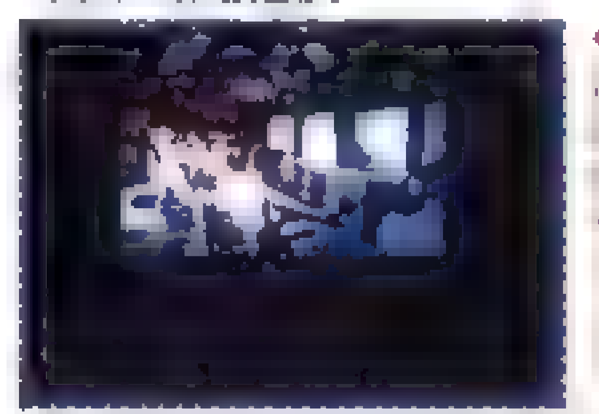
／米叉

在經過了多番的波折之後，令人期待已久的「魚叉II」（Harpoon　II）終於在美國發行。由於這個遊戲的發行日期一再地延期和跳票，記錄已經可以直追 Origin 的一些大作；所以也不禁令人懷疑，這個遊戲是否有讓玩家等那麼久的價值呢？不過當您看完這篇快報後，大概也會恨不得台灣代理的軟體世界公司能快點發行這套遊戲吧！

提到了「魚叉」系列的遊戲，由於國內並未曾「很正式」的發行，所以大多數的玩家可能都滿陌生的，在此先用一些篇幅爲各位介紹一下它「光榮的歷史」及內容。



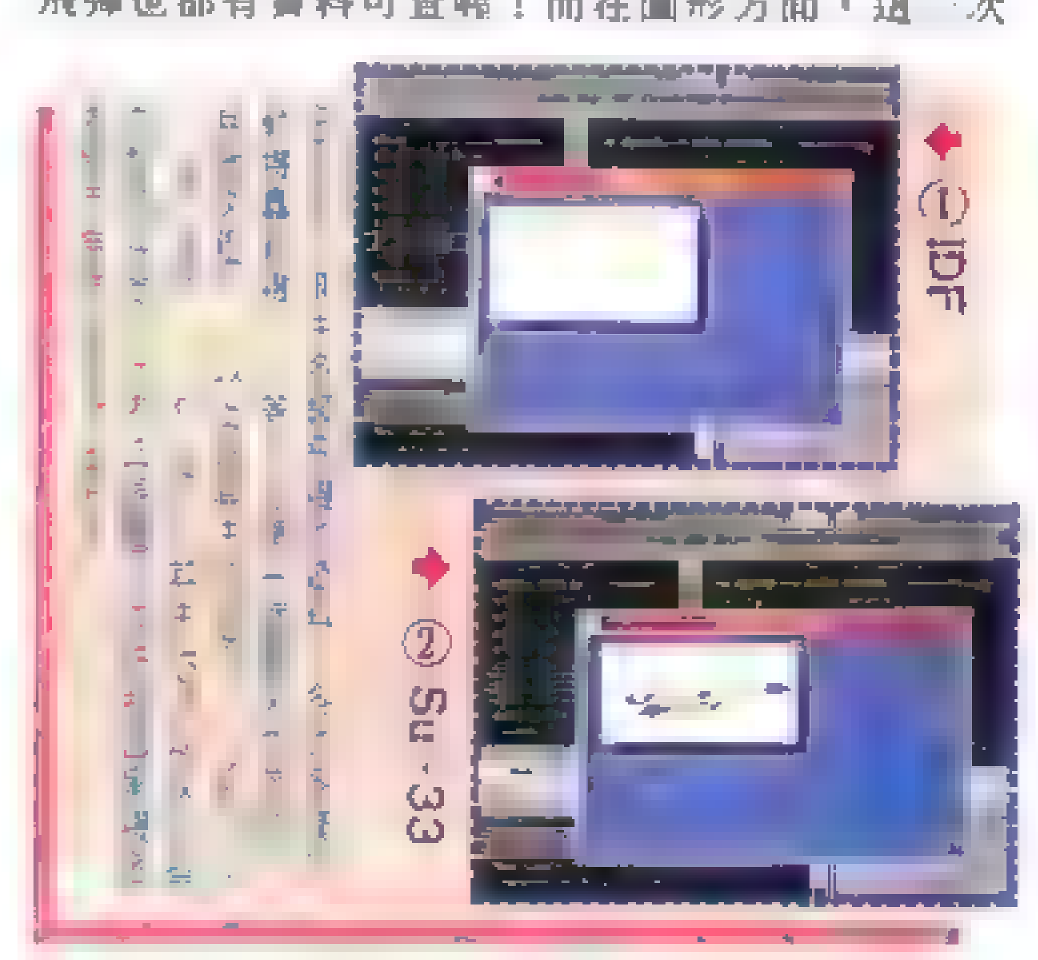
「魚叉」是一個以模擬美國海軍在戰術、戰略運用上的戰略遊戲。玩家可以指揮小從一兩艘驅逐艦，大到兩個航空母艦戰鬥群的艦隊；而陸上基地的飛機，也在玩家的管轄之下，不過就是沒有提供陸軍讓玩家運用。在遊戲的過程中，玩家必須妥善地利用電子反制、反潛、反艦等等的戰術來達成任務。由於「魚叉」的模擬非常的成功而逼真，所以被美國的 CGW 評爲 1990 年最佳戰略遊戲，並且進入了榮譽廳；另外 PC Games 雜誌也評選爲 1991 年度最佳策略遊戲。



「魚叉II」在內容方面承襲了前作，在畫面及音效方面則做了重大的改進；另外，在戰場資料方面，也請專家設計了十五個全新的戰場，將世界上最有可能發生衝突的區域都包含在其中。

在等候遊戲載入的過程中，會出現一段跟海軍或戰爭有關的格言諺語，這一點倒頗跟戰神II類似。看過「魔鬼戰將」的玩家在看到片頭動畫，及聽到那有點詭異又令人緊張的音樂及聲納聲後，大概會以爲自己又回到密蘇里艦上了；只不過這一次您扮演的可不是主力艦上的廚師，而是一整艘艦的司令官了。

在資料方面，「魚叉II」廣爲收集了一些非英美國家的飛機及船艦等資料，不但連以色列、日本都收入其中，連台灣的 AT-3 及 IDF、天劍飛彈也都有資料可查喔！而在圖形方面，這一次



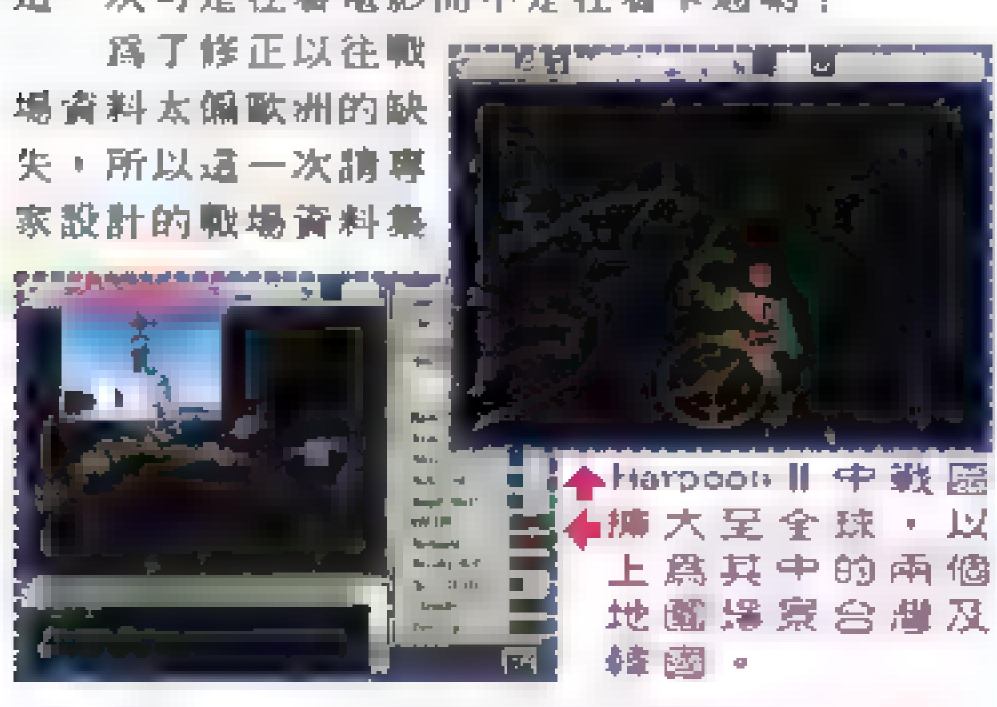
魚叉 II

也做了相當大的改進，以往採用手工繪製的飛機、船艦的情形，已經被真實的照片所取代，所以[illegible]如在讀軍事年鑑一樣（只差是原文的）。不過台灣的飛機只有美製的有照片，而自製的 AT-3 及 IDF 卻只有三視圖，大概是國軍「保密防諜」的功夫做得到家吧？？

船艦中彈的畫面，所採用的是實景動畫。

另外，在武器發射及命中目標的動畫也做了相當的改良，採用真實的實景動畫代替原先的電腦動畫，保證會讓您有耳目一新的感覺。這一次可是在看電影而不是在看卡通喲！

為了修正以往戰場資料太偏歐洲的缺失，所以這一次請專家設計的戰場資料集



Harpoon Ⅱ 中戰區擴大至全球，以上為其中的兩個地圖場景台灣及韓國。

（Battle set 1）就命名為「全球衝突」。這次的設定除了一貫的美蘇兩強對抗外，另外還有一些潛在的衝突區域及一些出人意料的戰場，保證精采可期。比較料想得到的戰場有以色列及巴解衝突、第二次福克蘭群島戰爭、先前發生過的俄羅斯與烏克蘭爭奪黑海艦隊，和現在熱門的北韓 VS 南韓、美國等等。而像日本對決美國、英國對抗EEC，大概就出乎各位的意料之外吧！

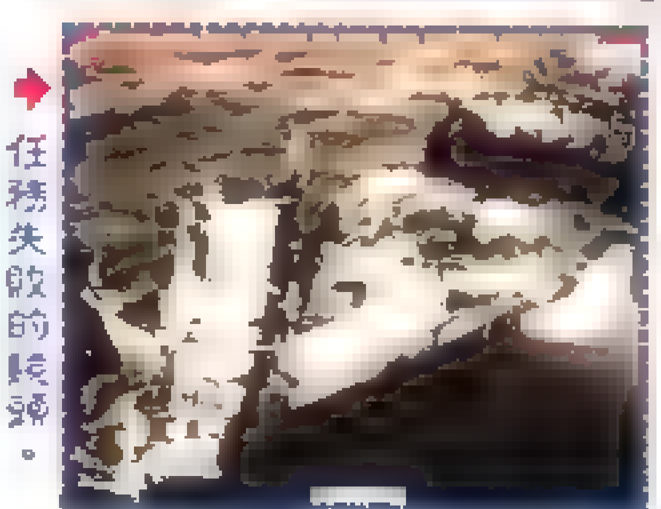
讀到這裡，玩家們大概會覺得很納悶：為什麼有台灣的飛機及船艦，卻沒有台灣的戰場呢？先別急，台灣的戰役當然有，而且還有一個相當聳人聽聞的名字「血洗領土」（Blood Feud），接著就要為您介紹它的內容。

在 Harpoon Ⅱ 中，有一場台海的戰役，並有個令人聯想的名稱「Blood Feud」血洗領土。

[illegible]

是設定在 1994 年 11 月 27 日，中共的領導人決定「拿回以前就屬於他們的土地」而發動這場戰爭。玩家能扮演的只有中共或台灣，美國並未參戰，大概表示美國「不介入中國內政」的原則吧？中共方面，可以動用的飛機有 Su 27 型、強 5 Ⅱ 型等等；台灣方面，則有 IDF 及 F5E 及 E2C。由於筆者對空軍部份的操作尚未熟練，尚無 IDF 與 Su 27 的交戰記錄，所以無法先向各位報告戰況。不過對此有興趣的玩家，可以等待台灣發行後，好好地打一次台海會戰吧！筆者覺得滿可惜的一點是，由於幻象 2000 及 F16 尚未交貨的緣故，玩家只能將就點用 IDF 及 F5E，否則這場海空大戰一定會更加精采的。

「好的遊戲要有好的機器才能顯出它的價值」，「魚叉 Ⅱ」當然也不例外。由於「魚叉 Ⅱ」支援 VESA 高解析度畫面，再加上有時要運算數十個甚至於數百個的飛機、船艦、飛彈的資料，所以需求的記憶體非常的大。筆者使用 486SX 加上 4MB 的 RAM，在讀取資料時都要等候相當長的一段時間，有時還會因為記憶體不足而發生資料錯亂或當機。



任務失敗的結局。

所以有志加入這個戰場的英雄豪傑們，為了享受指揮主力艦、航空母艦及 F14 機群的威風，還是趕快存錢提升設備吧！

94年東京玩具展紀行

／YMJ

話說上個月初（六月二號），筆者在攢了幾個月的稿費之後，終於湊足旅費參加公司舉辦的東京玩具展之旅。這次遠赴東京的主要目的雖是看展覽，但大夥也都是想趁機到國外玩玩，尤其是到著名的東京（未來的魔界都市？）一遊，早爲我們期盼已久。結果不知怎的消息走漏，筆者剛回到台灣不久，李主編立刻找上門來，要筆者寫一篇有關此次玩具展的文章。由於玩具展中參展的主要是遊樂器軟體和大型電玩，和電腦幾乎是毫不相干，基於這個理由，筆者本是不想在此浪費篇幅的；但是在主編數度威脅之下，筆者只好乖乖的放下手邊的「魚叉」，提筆爲各位介紹這次94年東京玩具展的內容。

各位在閱讀本篇文章時，必定會發現會場照片偏少，這是爲什麼呢？原因很簡單，因爲會場內都是人工照明，亮度不足，而筆者又是攝影大肉腳，用一台全自動快門對焦的相機拍了半天，居然忘了開閃光燈，結果底片曝光過久，九成都拍糊了，所以囉…各位就忍耐一點吧！（饒了我吧，我自己一張和春麗合照的相片也拍糊了，到現在我還傷心不已呢！）

本年度東京玩具展（94'東京おもちゃショー）的會場位於千葉縣海濱幕張（好奇怪的地名）的 Japan Convention Center，此地俗名幕張MESSE，是著名的國際展示場，離舞濱的東京迪斯奈樂園不遠，據說每年在此舉辦的大型展不計其數。這次玩具展的象徵是五個由鳳梨、西瓜等水果構成的滑稽面孔，不但有趣且充滿活力，看到入口前的巨大告示牌，就令人忍不住想趕快進去看看。

玩具展的展覽期間爲六月二號到五號，但其中六月二號和三號只供相關業者參觀或進行商談，四號和五號才對一般大衆開放，我們於二號前往會場，幸虧有我們班子的名片，我們才能以相關業者的身份入場。內部的展示區大致分爲二部份，其擺設方式其實和國內的展也滿類似的，只是規模更大，更加精緻就是了，而且參展廠商均印製了大量精美的DM、遊戲目錄、海報、玩具展別冊及讓參觀者裝以上東西的漂亮袋子等供人索取，不過想索取這些東西通常得奉上一張名片，筆者至此時方發現名片除了墊茶杯外還有此用途，但是一念之差沒有帶名片出門，結果…自然是悔不當初，所以各位若來日有機會去看類似的展，別忘了帶名片去，或許會大有斬獲。此外，依照日本人的習慣，是每逢此類展覽，各展出單位必定聘僱大批年輕貌美的小姐們擔任詢問櫃檯、現場介紹或發海報等工作，在固定的展示節目時，到處都是泳裝美女，莫說幾位年長的同事，連平素只好戰爭的筆者也看得目不暇給，這可算是日式展覽會的一大特色吧！

玩具展的性質和東京另一種電玩大展AOU SHOW不太一樣，一如其名，玩具展的展出內容是「玩具」，遊樂器等電玩只能算是其中一部份，因此一路進前面幾個館，就好像到了百貨公司的兒童玩具部，從傳統的電動人形到先進的兒童用「個人電腦」，各種兒童玩具應有盡有，由於這與本文無關，爲了不浪費篇幅起見，咱們就直接從電玩部份談起。電玩展示區位在幕張MESSE的1號到2號館，這次參展的電玩廠商相當「齊全」，一些各位熟悉的商標全部出現了，而今年的主題大概可以稱之爲「次代主機大對決」，筆者在會場共看到了五台…不，連尚未正式公開的PLAY STATION和已發售的3DO在內一共是五台遊戲主機，還沒包含任天堂傳說中的次代主機呢！這實在是遊戲界從未發生過的誇張狀況，可預見的是，從今年年底到明年中旬將有一場激烈已極的遊樂器主機大戰，屆時各位的荷包可要看緊點，否則…廢話少說，就先從3DO說起吧！

3DO

3DO的展示區由松下電器主辦（就是國外的 PANASONIC），就位在SNK的旁邊。松下在日本國內推廣3DO一直是不遺餘力，在這次玩具展中可以看出他們確是煞費苦心，3DO展示區展出的遊戲軟體種類堪稱全電玩區最多者，連同EOA的展示區在內，一共展出將近二十種遊戲，可說是聲勢浩大。除了SUPER WING COMMANDER 外，最吸引筆者的就是一個路徑固定的太空射擊遊戲，其開頭 DEMO 非常精彩，只可惜筆者把它的名字忘記了（狂昏頭了）。其他如 HORDE 、兩個標榜恐怖的鬼屋遊戲"VIRTUAL HORROR"和『黑與死的面具』，以及其他高爾夫球之類的運動遊戲也都頗具特色，不過據筆者在現場所見，大部份的3DO遊戲畫面都有點不盡理想，用色與圖形精密度似乎都沒有達到3DO應有的水準，這可能是目前3DO軟體的一大通病。3DO若不能趁現在搶先一步佔有市場，在未來面對主機大戰時勢必會很辛苦，看來3DO能不能起來就要看這後半年了。

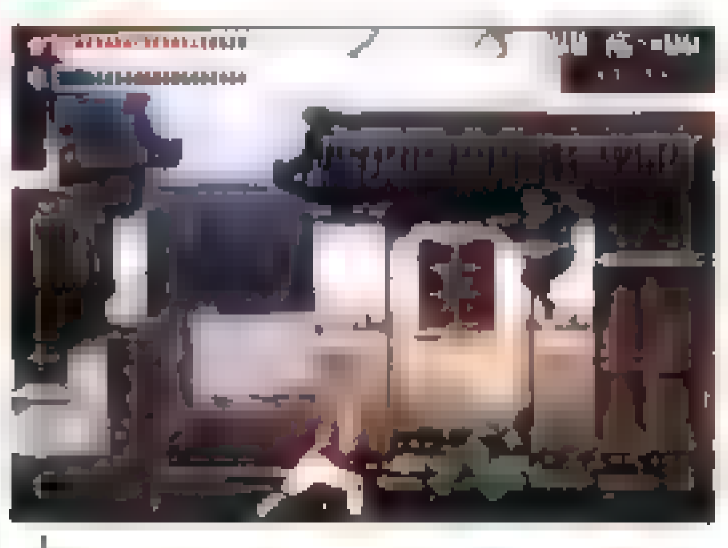
▲VIRTVAL HORROR

▶SUPER WING COMMANDER

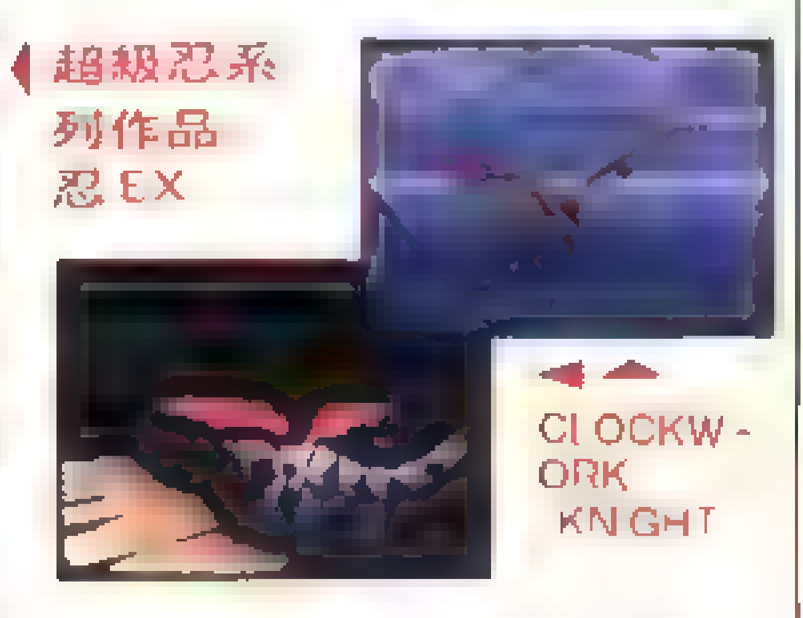
▲NFL MADDEN FOOTBALL

SEGA SATURN

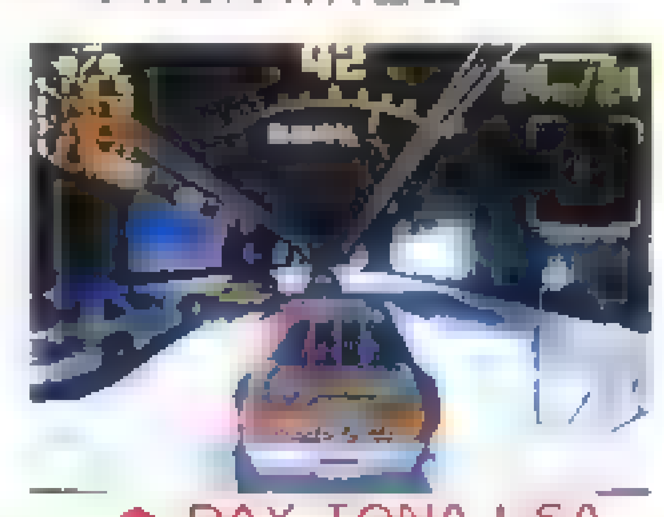
這回展示場面領佔全電玩區之冠的 SEGA 正式發表其次代主機"SEGA SATURN"，也因此 SEGA 展示區成爲會場的焦點之一。這部主機號稱核心使用兩顆 RISC 的 32BIT CPU "SH2"來達到64 BIT的處理效果，並使用一顆 68000 處理多達32個 CHANNEL 的PCM 音效，基本記憶體共 36 Mega BIT（約4.5 MB），同時顯示1600萬色以上，並支援陰影、3D 多面體運算和高速貼圖等內建功能，本體包含一部倍速光碟機。根據現場解說時播放的影片來看，這部主機相當強悍，似已完成的"Clockwork Knight"（暫譯爲『發條騎士』）充分表現出 SATURN 的 3D 運算能力，在這個動作遊戲中的所有背景物件都有厚度，而厚度的表現會隨著人物的走動而隨時改變，甚至做大幅度的運動（如書本倒下來）而能即時處理。在另一個騎飛龍作戰的 3D 射擊遊戲"Panther Dragon"中，玩者騎乘一條不斷拍動翅膀舞動身體的飛龍，遨翔在貼圖的 3D 世界中，看起來感覺不錯。在展示區其他部份現場展出的 SATURN 遊戲有發條騎士、改自大型電玩版的 3D 格鬥遊戲"VR 快打"和目前 SEGA 最熱門的賽車遊戲"DAY TONA USA"，後面兩者的完成度都只有百分之四、五十左右，試玩者只能揮拳出腳但打不到對手，或是開著車漫無目的的亂逛，但兩者移植效果都很不錯，由此看來，SEGA SATURN 確是一部值得期待的次代主機。



◀超級忍系列作品 忍EX



◀▲CLOCKWORK KNIGHT



▲DAY TONA USA

PLAY STATION

SONY 備受注目的 CD-ROM專用主機 PLAY STATION 這回並沒有正式參展，不過現場有擺出幾部實物大的模型，終於揭開了它神秘的面貌。它那嬌小的外型還眞令人不易聯想到它強大的功能，而其操縱器設計相當獨特，看起來是爲了方便雙手握持。由參展的K-ONAMI和 NAMCO 兩家廠商都宣稱已加入 PLAY STATION 的製作陣容看來，這部號稱多邊型和 3D 計算能力超強的遊樂主機仍是來勢洶洶，現場發放的宣傳單後面更列有包含 CA-PCOM 、TAITO 、 ARTDINK 等百餘家參與製作的廠商名單，聲勢相當驚人。PLAY STA-TION 初期預定推出的遊戲包含了 NAMCO 移植自大型電玩的的 3D 射擊遊戲〝STAR B-LADE〞、〝CYBER SLEED〞和不亞於〝DAY TONA USA〞的賽車遊戲〝 RIDGE RACER〞，KONAMI 的『極上沙鍋曼蛇』和『實況威力職棒棒球'95』，著名的『雷電』系列、G-AINAX 的『美少女夢工廠 3 』等等，很令筆者寄予厚望。不過 SONY 仍未公佈這部主機將於何時推出，看來咱們總算還有一點時間可以努力存錢。

▲RIDGE RACER

▲極上沙鍋曼蛇

NEC FX

著名遊樂器廠商NEC在其不算小的展示區展出其PC-ENGINE DUOR 的改良型 DUO-RX ，以及和衆多製作廠商展出三十多種即將推出的 CD-ROM遊戲，展示的遊戲數量算是相當多的。除此之外，NEC 還發表了一部暫名爲〝 FX 〞的新主機，這部也號稱爲 32 BIT 的主機和其它的主機大異其趣，它白色的方盤外型看起來一點都不像遊樂器，倒像台NEC的家用電腦，而它也具有和 PC-98 系列連接的功能；FX 強調其每秒32個畫面的動畫放映速度，也是使用倍速 CD-ROM作爲遊戲媒體，色彩能力1677萬色，具有 2MB BYTE 的主記憶體、1.25MB的 VIDEO RAM和 256K 的 CD-ROM BUFFER ，其它的詳細性能就不怎麼清楚，現場解說時筆者又聽不懂日文，因此無法爲各位做進一步的介紹。不過就解說影片中的畫面看來， FX 似乎是一部以高速動畫來進行遊戲的遊樂主機，其中一個格鬥遊戲〝BATTLE HEAT〞就全是以流暢的數位卡通動畫來格鬥，而另一個格鬥遊戲〝F-X FIGHTER〞則是以類似 3D 貼圖的方式來顯示，但是其表現方式和〝BATTLE HEAT〞太像了，筆者相信它應該也是用預先錄下來的數位影像來播放的。因爲〝FX FIGHTER〞中格鬥者的影像實在太…細膩了，不像是臨時產生的（如果是的話，那『 VR 快打』的效果就被比下去了）。總之，這部 FX 似乎和其他主機走完全不同的遊戲風格，NEC宣稱它將會在今年11月推出，屆時咱們再拭目以待。

▲FX-FIGHTER

▼BATTLE HEAT

BA-X

最後一部也是最不起眼的一部主機，是由位在另一區的BANDAI 所發表的 BA-X 。把BA-X 稱爲遊戲主機不太恰當，應該把它稱爲『使用 CD-ROM的家用多媒體介面』吧！根據 BANDAI 的說法，BA-X的CD 軟體包括：互動式電影（由會場解說影片看來，想必會有 BANDAI 賣座王牌的『七龍珠』在內）、冒險遊戲、CD 漫畫、圖鑑、電子百科，卡拉OK ……這已和遊戲的領域離很遠了，所以筆者就此打住，不再講下去了。

互動式電影-七龍珠

另一部不算新主機的主機，就是 SNK 的 NEO‧GEOCD，顧名思義這就是NEO‧GEO的 CD-ROM 版主機，這部主機除了玩 GAME 之外也支援播放一般 CD 片的功能。由於節省ROM卡匣的成本之故，NEO‧GEOCD 的軟體想必會比較便宜，但由筆者現場試玩的結果發現，CD-ROM 的載入速度太慢，如果是其他遊戲還好，偏偏NEO‧GEO最強的就是『龍虎之拳２』之類的格鬥遊戲，使用 CD-ROM 的結果變成打一場要等上半天，這種等待對格鬥遊戲狂來說可能是一種折磨，因此若各位想買這部主機，可能得考慮一下。此外，SNK展示區外的電視牆不斷播放S-NK 用眞人拍攝的格鬥遊戲廣告，有『餓狼傳說』１、２和SPECIAL 版，『龍虎之拳』１、２和『侍魂』等，這些在台灣看不到的廣告實在很有趣，看看『龍虎之拳２』中眞人扮演的 Robert ，身穿白西裝，頭髮往後梳，扮得有模有樣，聽說還有女性對廣告中的他大爲著迷呢！

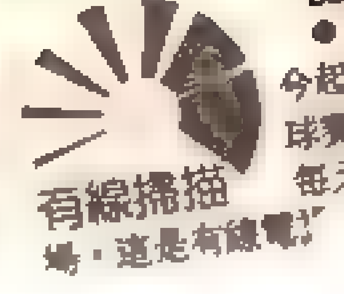
除了主機大戰之外，這次的玩具展也展出不少各式製作中或即將發行的超任或 MD 遊戲，這裡面排場最大的首推CAPCOM 的超級快打旋風二代（SUPER STREET FIGHTER Ⅱ），那裡不但有整群的春麗在發放宣傳單（大多長得不錯），還有一個附設電視牆的舞臺，在固定的解說時間主持人還會找人上去和一個扮成 Cammy的小姐對打，看來打贏是有特別獎品的樣子。那個 Cammy（當然是使用Cammy）的技術看來肉腳得很，筆者本想上去用 Ken 的昇龍拳屠殺之，一想語言不通，一上台就得嘰哩咕嚕一頓，只得作罷。在現場還擺有大批試玩機供人試玩，本欲一試的筆者一看人山人海就放棄了，不過依此看來，這塊卡匣在日本應該還是可以賣得不錯。

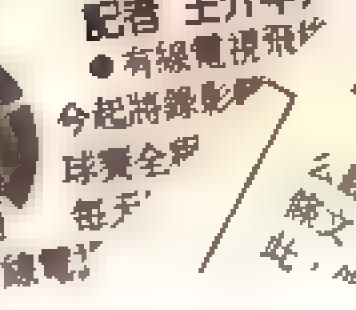
▲CAPCOM 攤位中打扮成 Cammy 的展示小姐。

►人山人海的「誕生」宣傳歌舞會。

KONAMI 展示區發表『沙鍋曼蛇』的第二代『極上沙鍋曼蛇』，雖在內容和關卡的創意上似乎沒多少突破，但這回我方主機多了很多種，『笑果』相對增加，仍是值得一玩。NAMCO 似乎和 SEGA 卯上了勁，在會場全力推介其賽車遊戲 " RIDGE RACER " ，新作方面就只有超任的『幽遊白書武鬥篇』。

其它的各廠商或多或少發表一兩個遊戲，一一介紹起來說也說不完，筆者就不再浪費篇幅了。總之，參觀一次玩具展，實在是獲益良多，而除了遊戲之外，還可以看到許多有趣的活動，像是NEC宣傳『誕生』的歌舞表演、NAMCO 在休息時間的熱舞，泳裝美女…（嘿嘿嘿）等，恕筆者口拙筆禿無法一一盡述，各位如果有機會自己去看一次（所費不貲是眞的，所以可以順便去跑點單幫，補貼旅費），相信你也會和筆者一樣覺得不虛此行。報導至此，有機會咱們95年東京玩具展再見（當了褲子也要再去一趟）！





94年國際軟體展最速報導

/JOJO.H

暑假中，炎炎烈日曬的人無處可逃，筆者和朋友唧唧喳喳呱呱之後便決定到松山外貿去看軟體展，心動不如馬上行動，三個人便奔到松山機場去，由於去時是7月2日，適逢聯考，原以為全台北市的人都在考場了，沒想到會場外塞車，會場內塞人，讓我嚇吃驚台北市的人口（兩天後再去時我更吃驚，簡直把我嚇壞了！）

這次展覽由「中華民國資訊軟體協會」主辦，為期5天，主要分5大區2小區，其中資策會便自成一區，另外還有商用經營管理軟體區、系統工具資料庫軟體區、多媒體軟體區、音樂軟體區以及CAD／CAM軟體區、資訊圖書區等，可惜分類上雖是清楚明白，但參展廠商賣的或展的內容卻很雜，特別是一些大公司和盤商，展的內容五花八門，不但有軟體、有硬體、有書籍，還有些奇奇怪怪的東東，蠻神奇的。

資策會區

資策會專館是會場上一個獨立的區域，本身便是一個小小的展覽會場，從圖書到軟體再到硬體都有，介紹的東西蠻平均的，一些應用軟體看來似乎也不算差，不過筆者看到在展示繪圖軟體的攤位上，操作的小姐好像只是對功能很熟悉（也只限於用到的那幾個），在美術上的修為倒不怎樣，結果只見她說的口沫橫飛，操作的手舞足蹈卻等不出一幅好作品，我想，功能本身固然重要，但能現場做出好作品不是更有說服力嗎？

經營管理區

這類型的軟體其實多半有些「訂製」的味道在，因為針對各公司制度、結構不同而設計出的軟體才能發揮更好的效益。有些在現場的公司由於本身產品量的問題，所以擺出不少有的沒的，好像還有賣CD片的，也許由於軟體本身較不通俗化，在此參觀的人數似乎與隔條走道的音樂軟體區人數成了相當程度的對比。

系統／工具／資料庫軟體區

包括第三波、大眾電腦在內，這區有好幾家有名的製造商和盤商，連量販店股克達也在此。

如向量、方玲、新人類……等，出版了集字形的公司都在此區，現場也有印表機的販售，其中新人類的造勢最成功，熱潮不斷人潮高漲，似乎是會場上最成功的行銷成果。遊戲代理的人頭之一第三波也不錯，攤位布置的大方清楚，遊戲和書大約佔了一半，整體的感覺十分明朗。

多媒體區

雖然這是一次軟體展，但在這區你可以看到最多的硬體，音源器、音效卡、光碟機……等。現身，這區也有少盤商，宏碁也在此區，不過只佔兩個單位，讀者一不小心就錯身而過了。

代理Roland系列產品的錦緣公司提供的傳單中包含一本「Roland電腦音源機大觀」，雖然廣告性頗重，不過最近台灣適逢MIDI熱，Roland又是此間大廠，諸位不妨看一看以廣見識又可增加話題，不亦樂乎？

著名的騙片（騙片？）商錸德科技也在此區展出其多媒體產品，雖然看起來不錯，不過沒啥新東東，常混CD專賣店的玩家在此不會有什麼驚喜。

倒是多媒體的標準配備一光碟機，售價在會場似乎止跌回穩，只有台灣慧瑞塔開出超低價3600元，而且不是562B，而是飛利浦的新機種，比其他店少了近1000元，不知後來有無調價

……。

限於篇幅和雜誌性質，讓我們略過 CAD 區和書區，直接到育樂區看看。

益智育樂區

雖然事前已早有所聞，不過真的在會場上見不到軟世的攤位那種感覺還真奇怪的，其實不止軟世，似乎設籍台北之外的公司都沒有參展，不知是怕麻煩還是嫌錢賺太多？

在會場中，微波軟體展出兩款新遊戲的畫面，一個是「雜誌玩家」，主要內容為模擬辦雜誌的策略遊戲，畫面十分生動有趣，預定冬季推出。另一款來頭較大，是以電腦玩家所連載的傳說紀元為號召的 RPG ，依為數不多的傳單上介紹所及，似乎是一個「套用人名」的RPG，不過有經驗豐富的企劃在指導，相信是一款可以期待的遊戲，預定明年第一季推出，此外微波也宣告了田中芳樹名作「銀河英雄傳說」的權版，將會把 PC-98 上的「銀河英雄傳說Ⅱ」移植到 IBM PC 上，至於那款「跳票近一年」的龍騎士Ⅱ，微波亦表明絕對不在原作圖案修改，頂多把圖抽掉！？筆者在此由衷的希望前三款軟體出片時間不要像龍Ⅱ一樣永遠是那句「快了」。

同樣新作連連的大宇，似乎信用比較好，上片日期也都指日可待，格鬥拳王在展覽當天推出，眾所矚目的天使帝國Ⅱ則在 7 月底（不可否認，這是個保密工作做的很好的遊戲），仙劍奇俠傳則到八月才會推出（又是一個保密遊戲），看來大宇在這個暑假已把所有的玩家一網打盡了！至於叫人期待的妖魔道則在進行對話的重整工作，看來也進入製作末期，而蒼穹來世紀的出片，連公司也表示「遙遙無期」，不知是真是假，也許正在加緊製作？

以象棋軟體--將族成名的光譜公司，繼日前推出的卡耐雞的人生指南後又再於會期推出「富甲天下」和「五子棋」，在場內是相當熱絡的攤位！

天堂鳥公司在美女輕輕者之後再推出真愛幻姬，有不錯的作戰畫面，該公司表示原來預計在會期中推出，但由於包裝上的問題似乎有點狀況，看來這將帶給該公司不少的金錢損失，而一個非色情的遊戲的說明則讓人有早知如此何必當初之感！

宏申和太易合用一個單位，對出片量較小的公司這是個蠻聰明的做法，兩家公司的產品大家都已熟悉，在此不多做介紹。熊貓、新藝、佳帝安都有參展，和前兩者相同的這三家公司也是以已出版的軟體為主。

另外還有一家公司潮民，參展的軟體只有一個，蠻神奇的，不過倒做的相當優異，雖然只是個彈珠台的遊戲，在畫面上表現的確實極佳。

關於展覽

雖然可以看到有些攤位已備妥喇叭和麥克風，但很慶幸的是似乎大家都很自制，並沒有出現夜市的叫賣，這似乎是唯一值得慶幸的事。

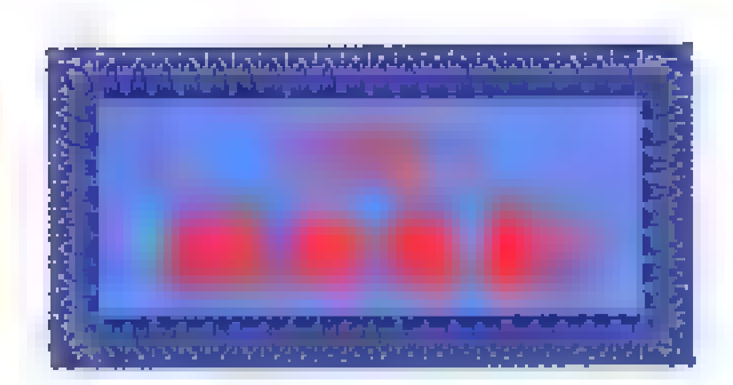
6 月初在世貿舉行的國際電腦展筆者也有參觀，當時進場時是外國廠商時段，也許因此使會場更有水準些，但即使把這點考慮進去，松山外貿的展覽還是和世貿差了一大截，這種感覺並非來自挑高的天井中庭或寬廣的展地面積，而是參展的廠商的態度與行動，軟體展中，參展者的目標幾乎都是「轉現金」，而硬體展中似乎打「形象牌」和「長期合作」，使一個像菜市場，一個像流行服飾秀。

另一個原因是國內電腦相關產業十分極度的重硬輕軟，硬體製造商多到可以放滿世貿，軟體開發商卻連個外貿都頂不住，得靠許多盤商支撐，如此一來風格自然不同。其實國內實在該強化軟體工業，在這個軟體有價智慧無價的年代，硬體的利潤掉的很快，快到叫人吃驚，軟體卻可以保持高檔，可說是相當高附加價值的產業。

關於軟體產業，會中提供一本「電腦軟體管理手冊」，給你一些你早已知道卻一直不願面對的觀念，希望這次你可以面對它。

結語

比起紛亂的去年，今年似乎靜的多，由於 612 大限，許多產品都收到檯面下了，即使在意料之中，卻沒想到內容如此少，不知道那些外國光碟或軟體的貿易商或代理商都到哪去了？也不知道何時我們才能有一個內容豐富而又沒有拍賣氣息的展覽？



在U8中，有一些障礙相當難挑所以聖者就拿出法術大全 PC-TOOLS ；修改 GA-MEDATD 子目錄中的 AVATAR DAT ： SECTOR ：00位址04，將其改為01在進入遊戲後你會發現所有東西皆可移動包括聖者，所以就可將聖者當成物品移動（包括上山下海）到任一地方，如此就不怕一失足成千古恨了，而且不管物品多遠或寶箱都可以拿取打開，如此一來就方便多了；但要注意因為所有東西皆可移動（包括地板等﹉前所有看得見的東東），所以當不小心按到時可將其移動到指標轉為×時就會自動還原了，此功能玩家可自行發揮用途；例如：當被怪物圍攻時就可將其移到打不到你的地方，也可移動你自己，筆者曾經和魔法師對抗連續閃掉六次魔法火球故稱其為瞬間移動。

（註：當將聖者移動時所有東西皆為靜止，包括怪物也當聖者為半透明；此法配合62期可加速破關，但如無法看到聖者精細的分格動作恕不負責。）

順便講兩個功能，當遊戲時按F鍵會……自己試，在日記本中看完製作群會多出一選項，至於有什麼作用自己慢慢看吧！

●楊淵升

極道梟雄密技

密技方法：在進入遊戲時，選擇新的遊戲，之後在打入公司名稱時（就是第二行時）鍵入cooper team之後，金錢一直維持在一個用不完的數目，主角武器也固定，如要換武器，再另外選購便可。祝每位玩家都能成為"梟雄"。

註：除公司名稱外，其餘圖形、名稱均可按個人喜好自定。

●鄭紹斌

機甲之夢秘技二

在59期中，李先生提出之秘技仍有遺漏之處，小弟在此補充幾點：和酒保談話亦可能付錢；和保鑣多談話也可得到3個3號電池和500元；和站在哥戴．默德旁的女人拿著酒杯談話會導致裝甲電力減少；和鏡子談話也可得到20元；和木桶說話可能會被扒走1000元；和收音機說話裝甲店將打5折（當它播報此消息時）。

另外，在剩餘錢數少於1000元時，小木桶就不會扒你錢，在錢約剩100元時，和酒保多談話，要是他說「本店已經打烊」時，錢被他收走，而你的錢就會變很多，但不能用，這是個小Bug。

●陳宇翔

巨蛇之島秘境篇之補充

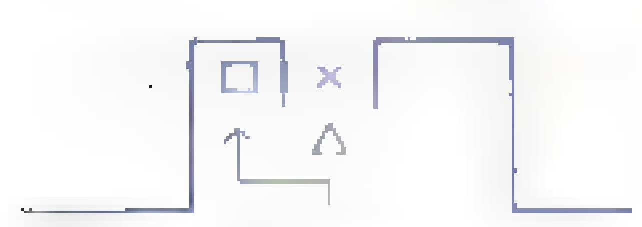
在63期的百戰天龍專欄：「創世紀七之二－－巨蛇之島秘境篇」中，作者在文章最後提到，安裝了資料片「銀色種子」者不適用此秘技，其實並不是沒有辦法，今日本著身為軟體世界的一分子，有責任昭告大眾。

就是在創世紀七之二的資料片「銀色種子」中，Origin公司改變了聖者大法的載入密碼，只要鍵入Serpent Manimal即可使用63期所刊登的所有秘技，豈不爽哉。

●鍾明白

各位「黃飛鴻」們，你們是否為打敗旅大軍而煩

惱呢？游大軍的行動速度很快，不易瞄準。但小弟我有一招，可以不傷半滴血而打敗他哦！



首先，不要讓黃飛鴻走到×處，而按照路線（）走至口處，如此一來，游大軍就會跑到﹁處對著你發功，（如果他沒來，就先走到△處，使畫面看到游大軍即可。）這時，使用「虎鶴雙形拳」（對著游大軍），就可發現游大軍的血慢慢的減少，直到死亡，然後再直衝終點就可看到動畫了。（使用此招最好先SAVE，免得不小心走到×處就……）

●上官林傑

三國志III 簡易借到物品法

本人有一小招，雖簡單卻實用的技巧，在三國志III中，若向有軍師在旁的君主借東西，不易借到很多，若是向沒有軍師在旁的君主借，百分之九十可借到很多（尤其是在曹操、孫權沒軍師時借），怎麼樣？是不是簡單卻實用呢？

●李清霖

白浪忍者 無敵大法

你看過SURF NINJAS的電影了嗎？沒看過？沒關係！玩白浪忍者這一套遊戲一樣可以讓你過過乾癮。

白浪忍者實在是一套滿不錯的動作遊戲，畫面及圖形大致上算不錯，流暢度也很好；不過就是功能鍵設定的不太好，及敵人稍多了一點，所以使我在前往帕突杉小島的路上備嘗艱辛。在屢次“雙拳難敵四手”而慘遭橫死的情況下，不得已只好請出了武功蓋世，打遍天下無敵手的PCTOOLS出來相助。畢竟想當族長也是需要兩把刷子的。

首先進入PCTOOLS，在選擇NINTAS.EXE這個檔案後，以Find指令找尋83 2E 3E 00 01 EB後（以上為十六進位），只要將01改成00，血就不會減少了。怎麼樣？帥吧！祝你早日破關，繼承族長的寶座。

●RUSTY

看了49期DRAGON的修改篇之後，我得到了一千四百多萬的資金，使我得以繼續“用力”的建設我的城市，看著一棟比一棟高的建築物，真是太高興了，可是每次現金快用完時，便又得跳出遊戲再修改，真是麻煩，於是我也請教了首富PC-TOOLS，他說：「既然你有心向學，我就告訴你最快速致富的一招。」

找出你所存的檔案，在磁區107位址137起，改成 47 61 CF 84，如此一來，應可有四千八百萬左右的資金，在出師之後我又向第七張地圖挑戰了，希望各位玩友看了本篇有所幫助。

●鐵路大亨

巨蛇之島法師手札 透視術

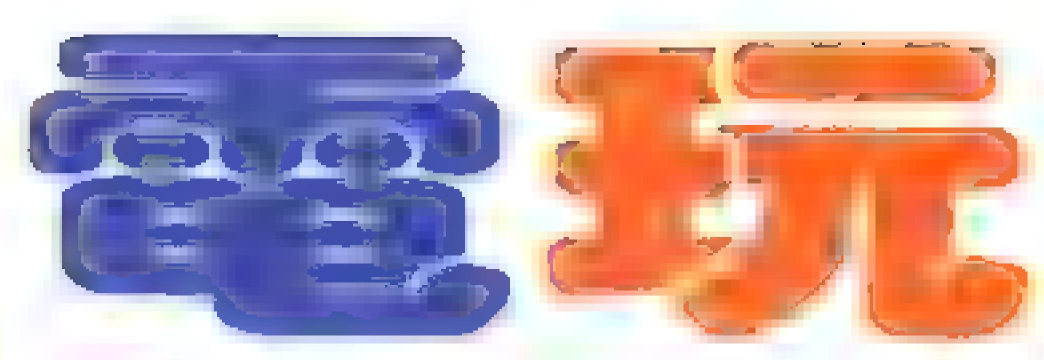
在蛇島，有些箱子被放在不能碰到的位置，不能很方便地查看，又不放心略過。怎麼辦呢？

本法師研究古傳法術，只要目力可及而且沒鎖的容器，都能看透。步驟：

①預備黑珍珠、血苔、曼陀羅根。
②施展Telekinesis或Fetch。
③把游標移到目標上按兩下。

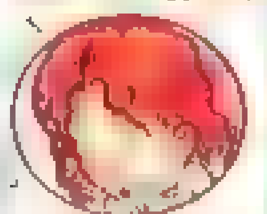
就是這樣，祝各位冒險愉快

●A.D.D.

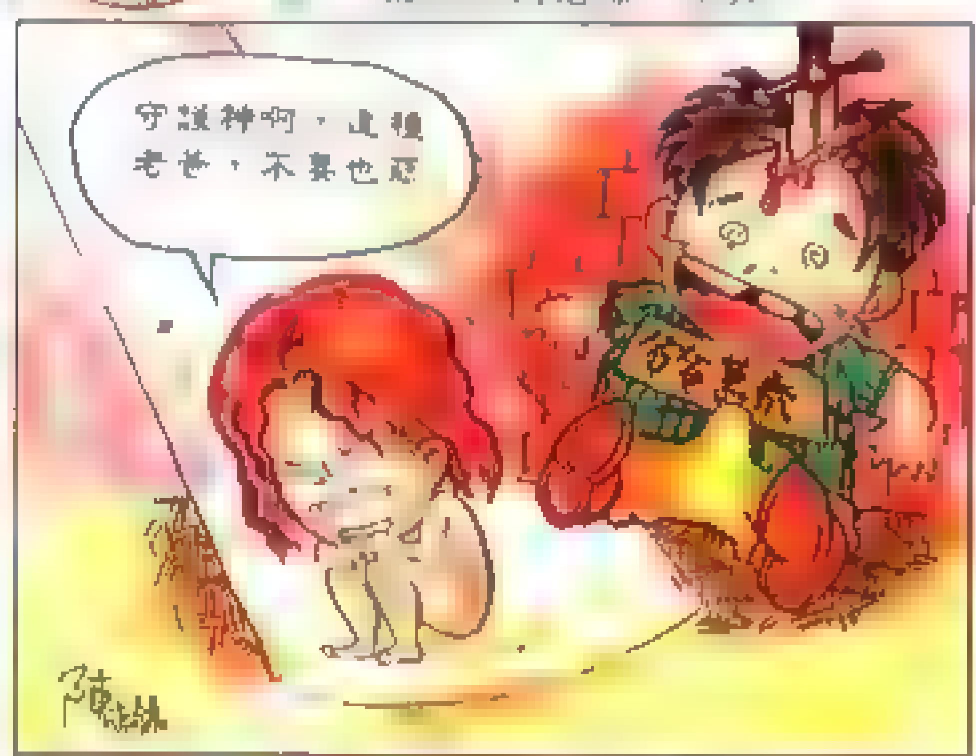


電玩短路

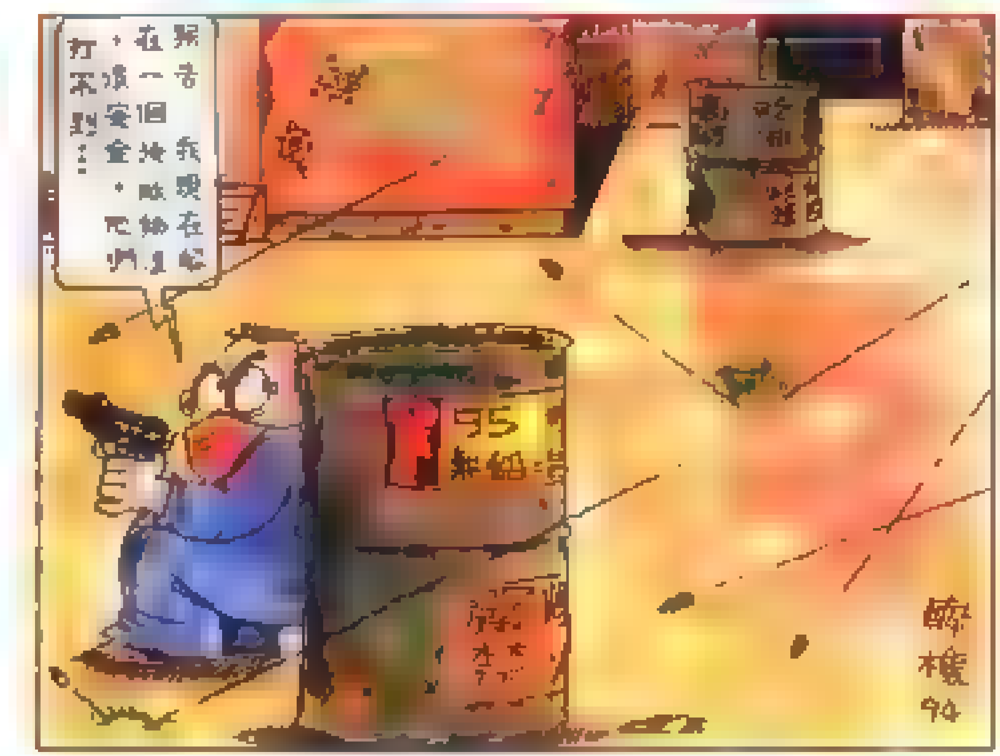
韋小寶返揚州後，難耐平凡日，終於，他想到做起來順手，又可充份利用人力的行業……



美少女夢工廠中，有個令人伙玩家 HAPPY 的秘密……[illegible]……就是這樣……耶！……

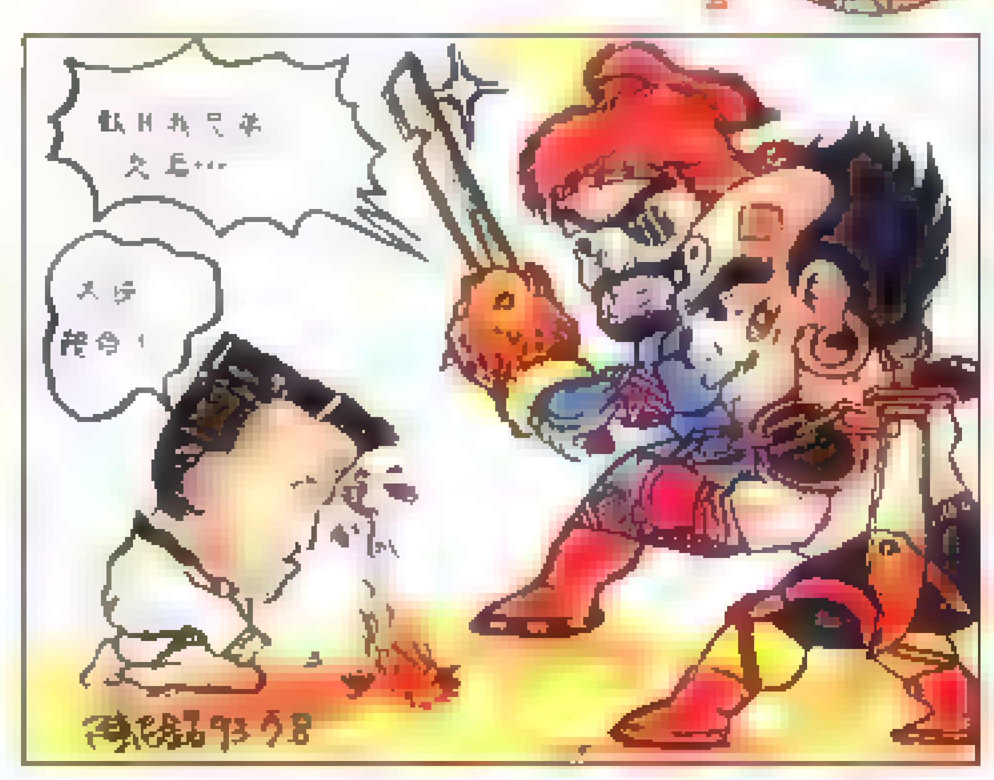


在黑暗中探索敵人，最需要的就是燈火，如果有支手電筒那就太好了，嗯！偏偏有支手電筒…



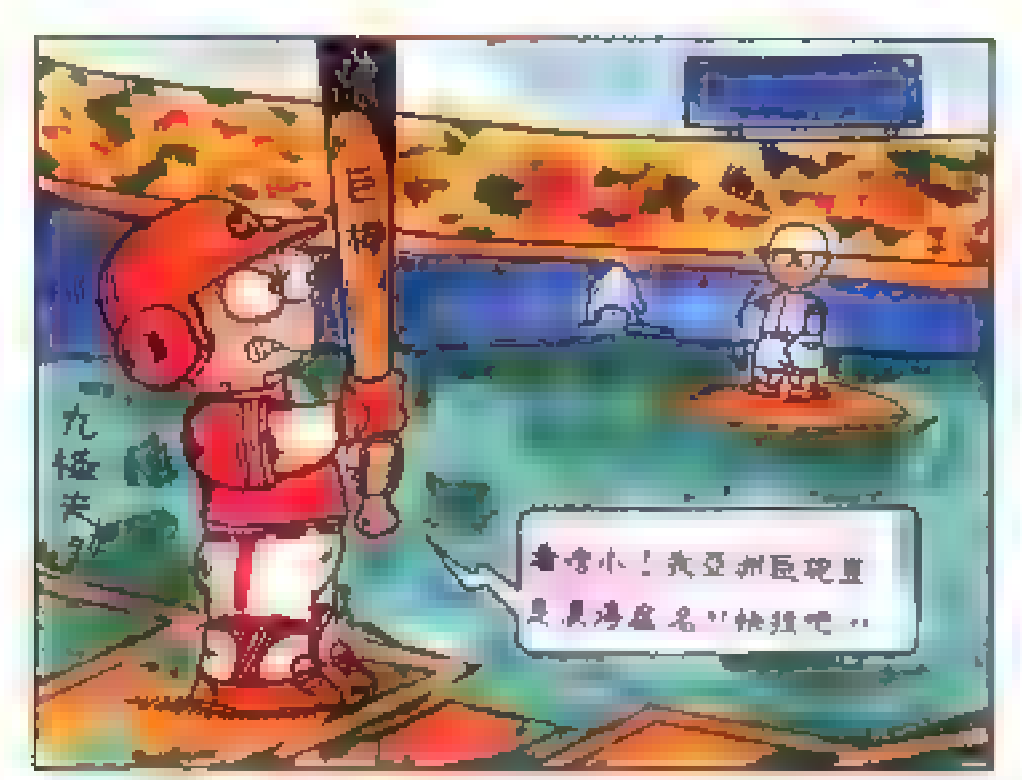
執行任務，深入敵區遭遇敵人展開大拼，得儘快尋找掩蔽，否則，子彈不長眼睛的…

看到關羽在武將爭霸中展現出一記流星趕月十分眼熟，經由小道消息，才知道，原來……



快打至尊中大家熟悉的金太極在經歷若干苦戰，終於得到"至尊"之名，誰料原來是他遇獨眼龍二打——……

GAME SHORT



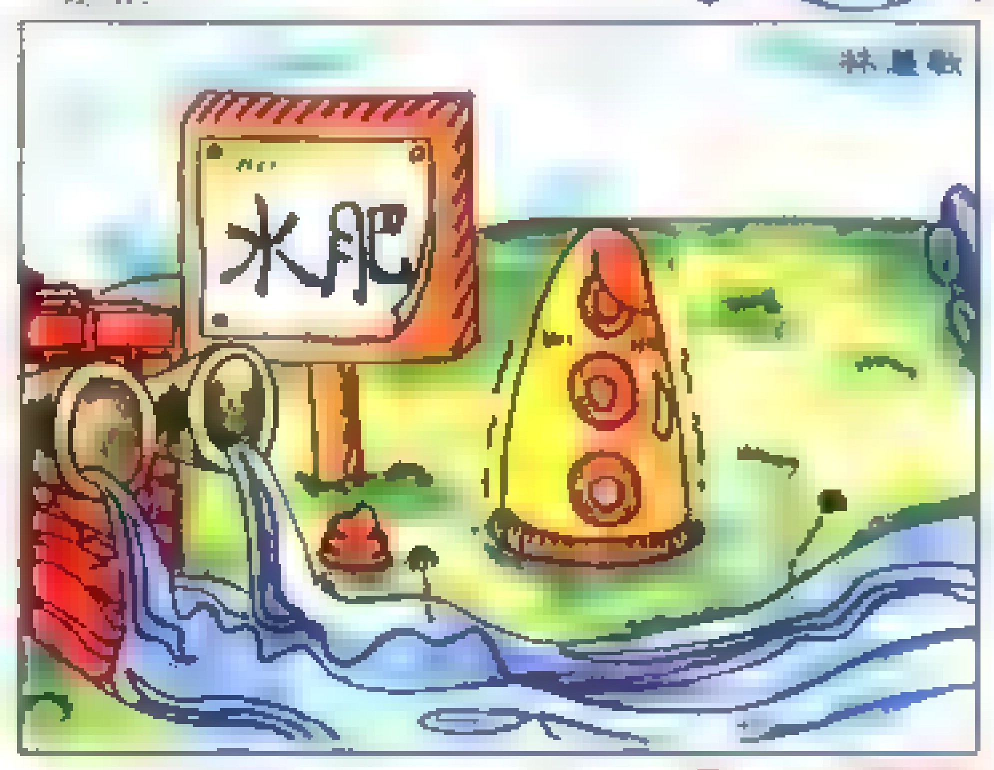
超級強棒被三振的機率頗高，為了以防萬一，必要措施難免…

魔導士剛開始用霸難免有點誤差，不過咱們隊長可激動呢！

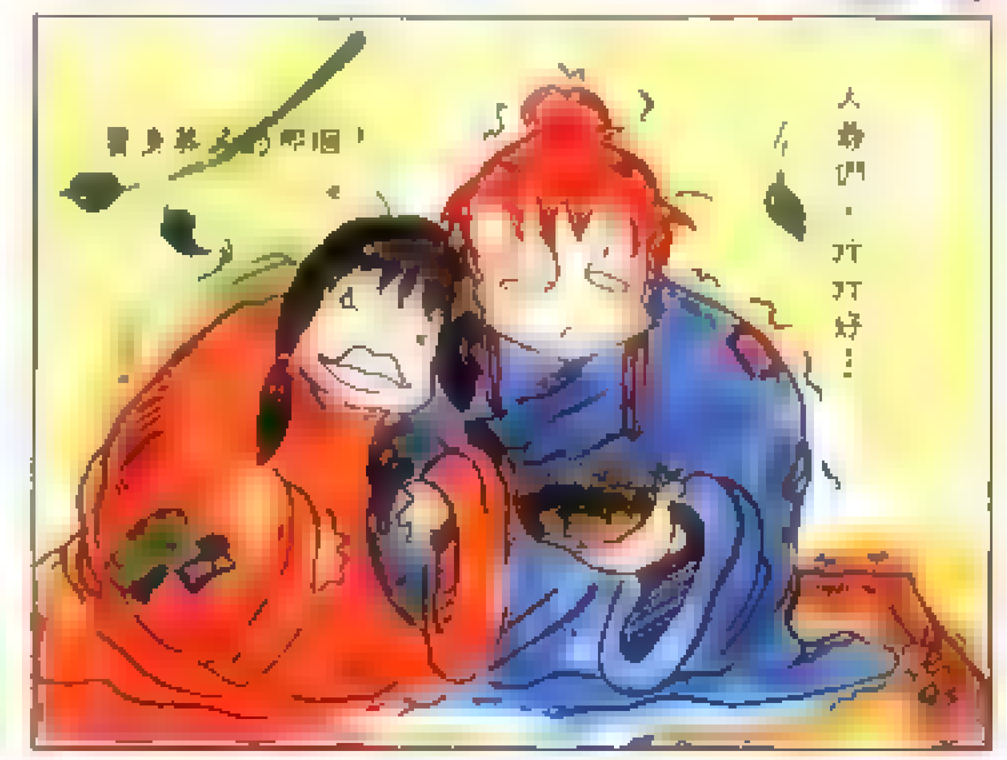
一次世界大戰後，紅爵士轉戰亞得里亞海，和空賊搏鬥…當然，什麼人開什麼飛機，這是一定的。

雖然投手的好壞球操控稀定，但是碰到對棒球完全外行的人上機，就"真歹說喔"!!

話說，紫章魚腳喝了腐水後變成一個想征服世界的天才，這一次牠還想如法泡製，可是牠……



人說每個成功的男人身旁一定有個女人，一身武藝，舉世英名的大俠也不例外…可惜…娶錯老婆…

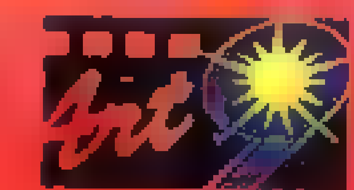


商之器
勝者，富甲一方；是衆望所歸，還是為富不仁。
敗者，流落四方；是高風亮骨，還是萬夫所指。
商場競爭，詭譎多變；經營智慧，盡在商之器。
Art
新藝股份有限公司
Art-9 Entertainment Corporation

流寇為亂，民不聊生
魔教肆虐，屠害武林
號召天下，正義群雄
同為武林，治盛太平

武林爭霸

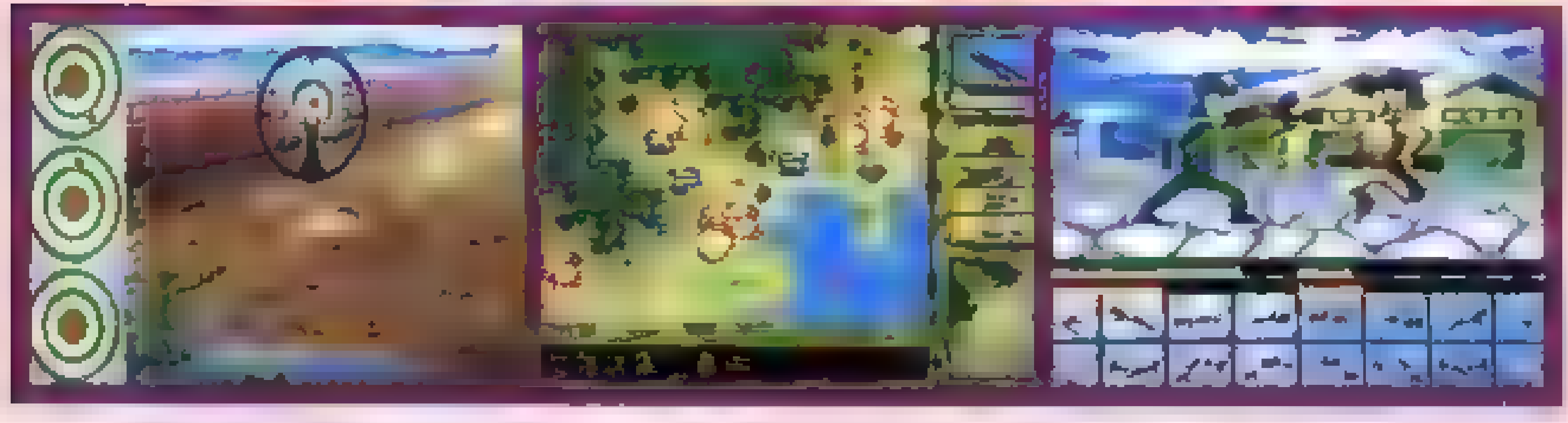
—英雄帖



新藝股份有限公司
Art 9 Entertainment Corporation

女兵日記

YES.SIR



遊戲特色：

- 高解析度 640*400 256 色精緻圖形
- 部份眞實影像使您如臨其境
- 讓人嘆爲觀止的影像合成技巧
- 模擬師對抗即時戰鬥，使您成爲千軍萬馬的指揮官
- 緊張刺激的刺槍術對戰
- 使您成爲神槍手的射擊訓練

新藝股份有限公司
Art. 9 Entertainment Corporation

DRAGON KNIGHT III
熱情七月強力發售
CD-ROM
獨一無二！
中文版
魅力大放送
磁片版亦將上市
請密切注意！
勇者！
龍騎士III
微波軟體
MEGA TECH

UNALIS

黑暗原力 鈦戰機

啓稟達斯・維德閣下：
天行者路克已被擊落！叛軍全滅！

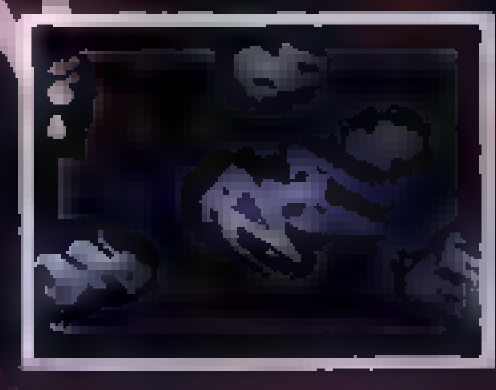
X戰機作者
Lawrence Holland和Edward Kilham
再度出擊鉅作

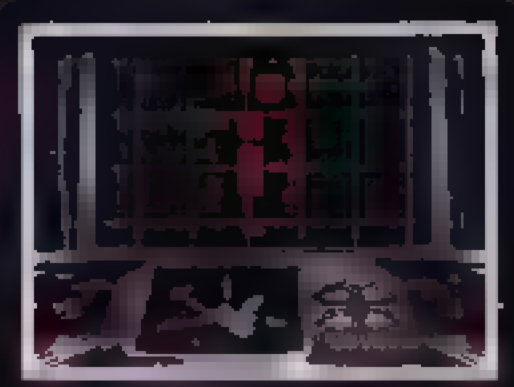
三種遊戲模式

數十項精采絕倫的任務

更具深度的劇情

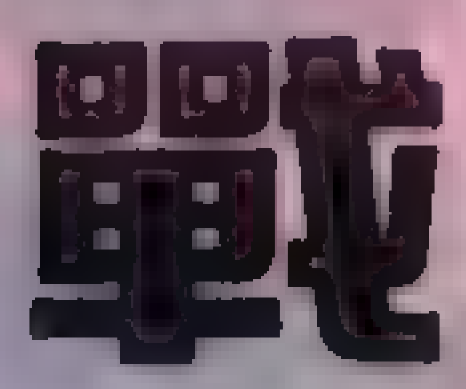
扣人心弦的背景音樂與特效


六種帝國軍最精銳武器


更為先進的繪圖引擎

松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北 02 7042762 台中 04 3257900 高雄 07 3369837 代理發行

UNALIS

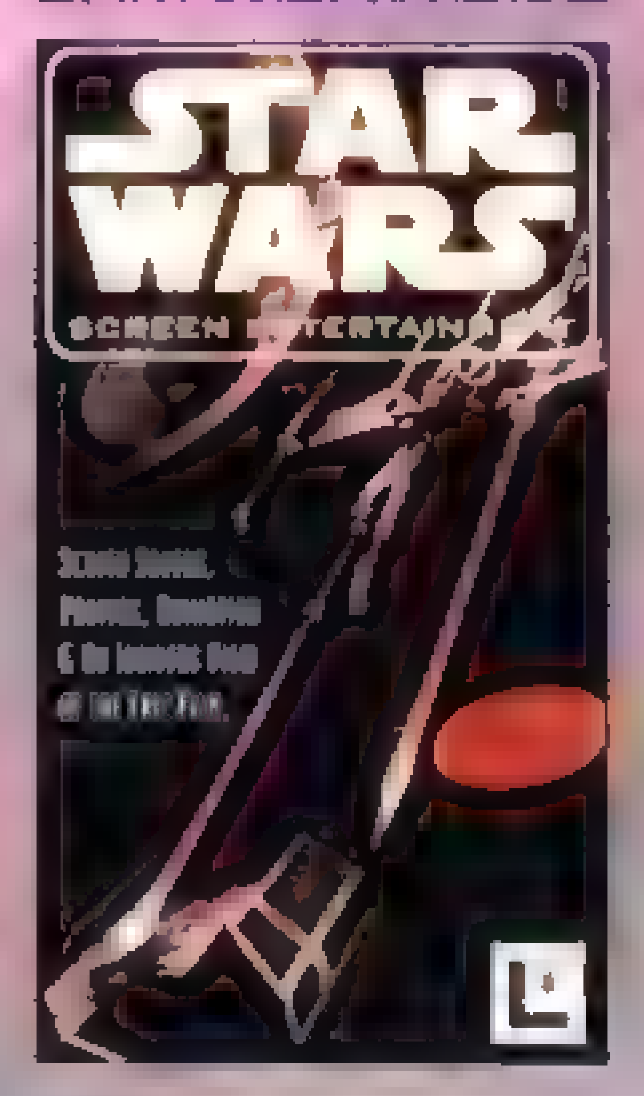


星際大戰 螢幕娛樂器

STAR WARS Screen Saver

星際大戰螢幕娛樂器不只是一個螢幕保護程式，還是一本星際大戰年鑑。工作之餘，何妨讓自己的電腦變成活生生的電影圖書館呢？

- [illegible]都將使您的螢幕充滿生氣
- [illegible]
- 分為Macintosh和Windows兩種版本
- 星際大戰系列電影中的武器、人物與背景畫面
- John Williams優美的配樂
- [illegible]
- [illegible]一個三部曲的消息
- 與After Dark和Intermisson螢幕保養程式模組相容



電腦螢幕若長久維持在同一個畫面之下，電子槍打出的光線就會使映像管的表面產生細微、永久性的變化，經年累月後，用肉眼就可以看出來螢幕上那永難磨滅的痕跡，不但使螢幕受到傷害，也對電腦使用者的視力造成非常不良的影響。螢幕保護程式可以監視滑鼠或鍵盤的動作，若這兩個輸入設備已很久未曾發出訊號，就自動顯示變化豐富的動畫、風景或人物圖片，如此便可避免螢幕因畫面停滯過久而受損。

Star Wars Screen Entertainment™ and © 1994 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. X-Wing game © 1992 LucasArts Entertainment Company. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered service mark of LucasArts Entertainment Company. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company.

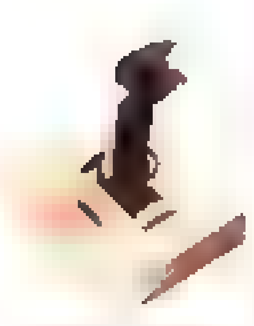
松崗電腦圖書資料股份有限公司 [illegible] 代理發行

因為

UNALIS

CH搖桿系列

鎖定目標 掌握先機



您的第一支搖桿

台灣總代理：松崗電腦圖書資料股份有限公司

全省特約經銷商

特色：★前所未有的超強卡司，堪稱一絕。
★以牌戰代替人戰，黃金為籌碼，領土為賭注，進行這場浩大的世紀之爭。
★國內首見風格獨異的麻將遊戲。
★提供占卜功能，衍能達到先知先覺克敵制勝之目的。
★遊戲中有多位奇人異士，個個身懷秘技，一但取得，妙用無窮。
★集博奕、攻略遊戲精髓之大成於一身，自用、贈禮兩相宜。

內容：參加政治牌局之必勝秘技
●絕不吃、碰、胡上司的牌——保官秘技
●絕對要常常不小心讓上司自摸或胡牌——升遷秘技
●要能適時的奉承阿諛——加薪秘技
●當上司放銃時，要能想辦法提局分散他人注意，並提議當局不算——重用秘技
●當上司輸光家產時，要懂得先溜為妙——保身秘技
●當有競爭對手同桌時，要極力排擠栽贓、汚蔑他——生存秘技

松鋒資訊有限公司
台北市水源路93號8樓
TEL：(02)3654228 FAX：(02)3650008

CREATON SOFTECH INC.
8F,NO.93,Shoei Yuan Road,
Taipei Taiwan,R.O.C.

赤壁之戰
中國的山 中國的水
赤壁之戰
熊貓軟體股份有限公司
台北市雙城街32巷1號4樓
TEL: 886-2-5936859 FAX: 886-2-5924296

Rockfire®
「無線雙打搖桿」
熱烈上市
給您無「線」生機　如虎添翼
特性：
● 適用於IBM PC任何機種
● 搖桿有效距離達10公尺
● 一般室內各種角度皆可
● 雙打時不受互相干擾影響
● 自動斷電功能，不必擔心電量耗盡
● 提供您專家級操作鍵
● 或單或隊都令您得心應手
物超所值
限時搶購
附贈熊貓
超級動作軟
100元
台灣總代理：
熊貓軟體股份有限公司
台北市雙城街32巷1號4F
TEL (02 5936859
FAX (02,5924296
PANDA
研發製造：QUICKFIRE Co., Ltd.

遊戲介面比第一代更為優秀，更加悅目。

守備畫面不只侷限於一般螢幕大小，而是有更遼闊的空間任球飛翔、讓球員奔跑。畫面將隨著擊出的球移動，更具真實感。

另外在打者方面，依據其打擊強、弱不同而有不同的打擊框大小、強打者較易擊中球，弱打者則因框較小，較不易打中球，而且打者當天情況好壞及出場時的狀況也都會影響打擊框大小的改變，讓打擊更趨真實，而不是亂棒一通，亂碰運氣。

棒棒開花 球球驚人

中華職棒2為您開啟職棒5年大門

深入比賽 樂在其中

投打對決變化莫測，展現一個真實的遊戲畫面。

每位投手所會的球路、球路威力及戰術變化不盡相同。投手決定的球路包括指叉球、下沉速球、伸卡球、滑球、快速直球等。其各位知名投手的資料，將與中華職棒聯盟的諸位專家們為您提供詳細的一手資料。屆時您可於遊戲中感受這些資料之正確性及本資料對比賽結果的影響！

聆聽球場上真實自然的球場音效，

在球場上比賽時，你將聽到播報該球員所屬隊名、其姓名、背號、棒次、守備位置等語音，球被擊出時，亦可聽到播報員說球飛到哪裡、投殺出局等語音。

增加的真實統計系統，使您能獲得更詳盡的資料！

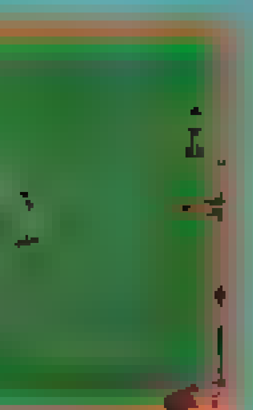
您可查閱對不同投手的不同打擊率、對不同隊伍的打擊率、對不同球場的打擊率及得分位置有人時的打擊率……等資料，此功能將讓有興趣研究數據的玩者倍感實在。

聯盟賽可年年展開，每次皆可以新陣容參加職棒六、七、八……年。

聯盟賽的球季中會依各場次中對戰兩隊的人氣度，比賽場地不同及其他一些不定的因素來決定場次收入，且各隊球員身價也會不一樣，球季中可交換球員或從自由球員市場招入有潛力新球員，並可於球季結束後舉行新人選秀。選秀之後，接著來的即是人人好奇的薪資調整、球員交換等事。您可在一切事情擺平後，進入職棒六、七、八……年。除了聯盟賽，亦提供了錦標賽、故事模式等各式賽程。

軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行

中華職棒2



太平洋戰將
PACIFIC
STRIKE
你將參與發生在二次大戰期間太平洋戰場上的所有主要戰役!!
SOFT WORLD
ORIGIN

STRIKE
由西元1941年12月的珍珠港事變至1944年的轟炸日本，本遊戲著重在美日之空中對決，玩者扮演的美軍飛行員將全程參與戰役，其激戰結果將會影響戰爭發展，甚至改寫歷史。
PACIFIC STRIKE
軟體世界 SOFTWORLD

皇統光碟軟體銀行
CD-ROM 多媒體光碟

新片大熱

最高水準 國中英語

SUMMIT 940

中文師鐸多媒體
多媒體昇級套件

- 六套光碟軟體
- MITSUMI 倍速光碟機
- 16 Bit 音效卡
- 高級喇叭一組
- 高級麥克風

UK-001

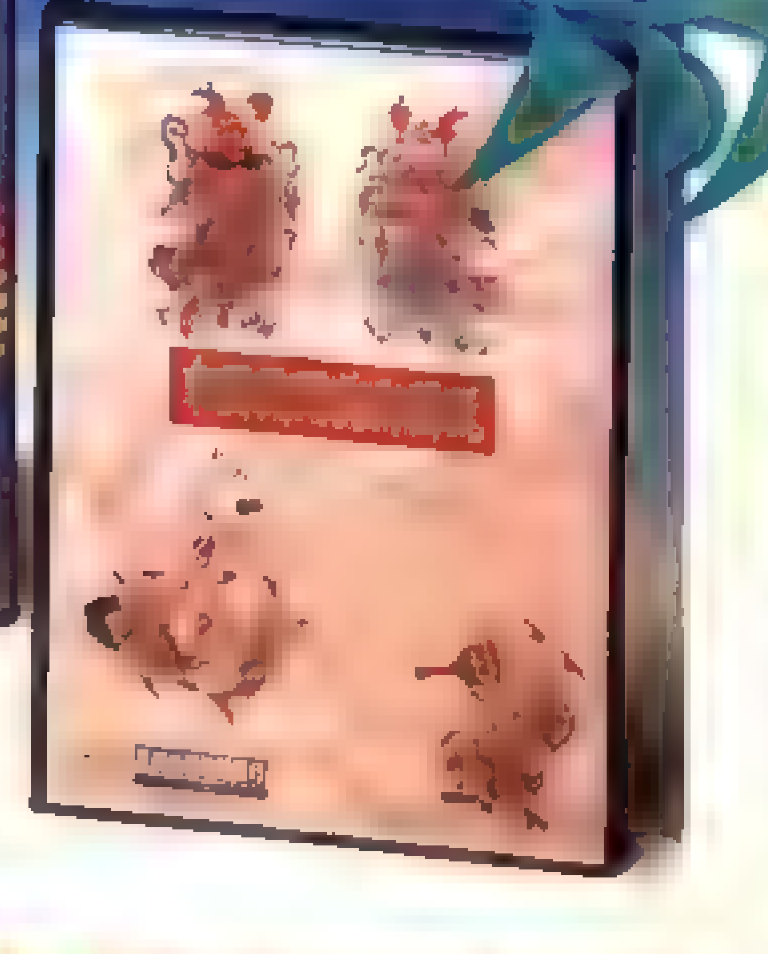
UK-002

皇統光碟科技股份有限公司
SUMMIT COMPUTER TECHNOLOGY CO., LTD.
TEL (02)9063811 FAX (02)9030051

台北分公司 (02)9995991 台中分公司 (04)2418162 高雄分公司 (07)2270009

暑期新片介紹

■中文光碟採購指南■



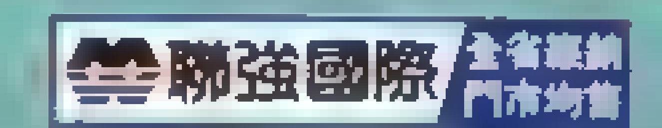
■台語老歌精選(一)■

■中國民間美術圖說■

新片預告

(7/15統一上市，歡迎預購)

皇統光碟科技股份有限公司
SUMMIT COMPUTER TECHNOLOGY CO., LTD.

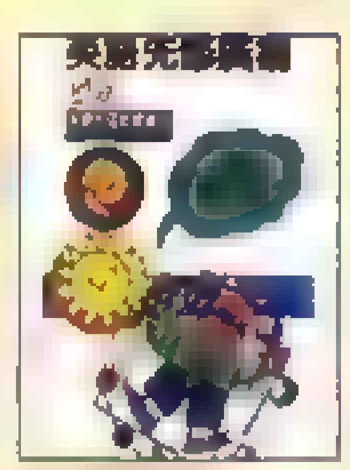


皇統光碟軟體銀行

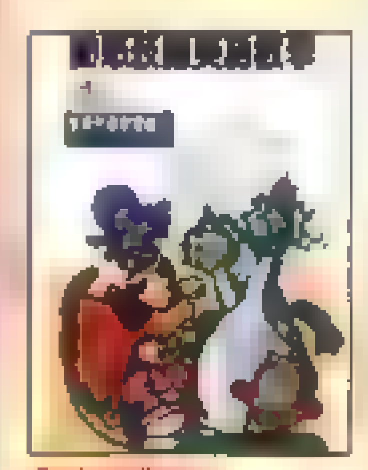
六種語言
六種語言學習對話
IS-3131 MPC)

用光碟學電腦
PACK 08(兩片)

孫子兵法
IS 3303 MPC


英語光碟寶盒
英語光碟寶盒
S-3000

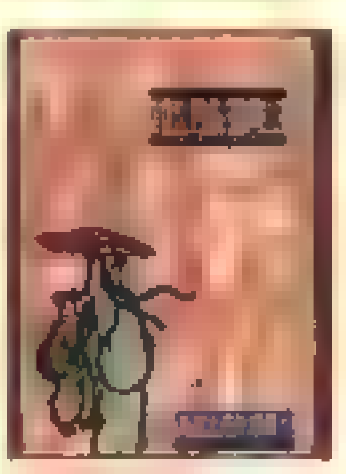
唐詩一百首
IS-3101 MPC)

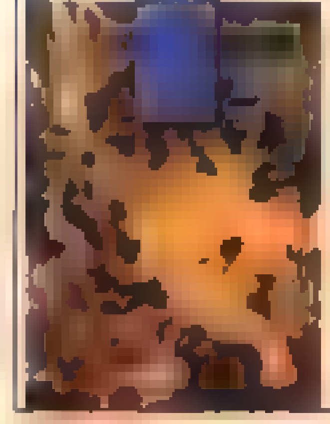

動感美語教學
TPR 1 & 2

光碟百科全書
IS 3401 中英文版MPC

英語有聲字典
IS 3002 MPC)

環遊世界八十天
S-3020 MPC)


中國印章之美
IS-3100 中英日版


成語故事
S 3302 MPC)

童話(一)
IS 7001

皇統多媒體系列

皇統光碟科技股份有限公司
地址 (02)908 3811
電話 (02)908 3811
傳真 (02)903-0051

草莓軟體

【千題模擬考題】

電腦輔助考照系統

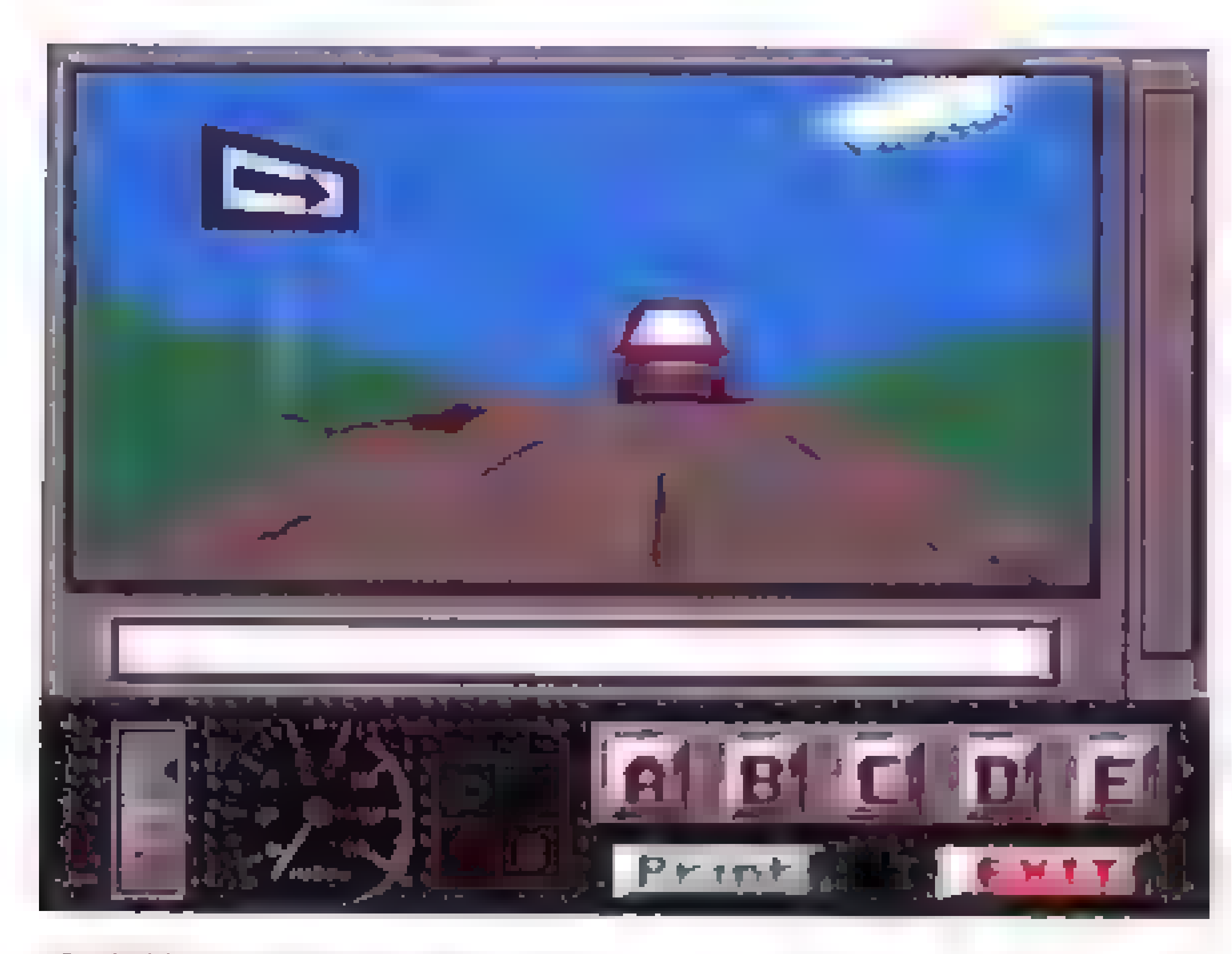
都市遊俠

汽車駕駛訓練班與監理所全掌控在您手中!

考駕照?筆試?路考?

Don't worry, Be happy!

有『都市遊俠』就搞定!!



內容簡介

內容特點

普及版:NT$380

草莓資訊股份有限公司
台北市大安路一段73號7F 1
TEL (02)7505275
FAX (02)7116384
郵政劃撥帳號 30775026

尋人 高手請放馬過來!不是高手不要來

■**程式設計師**

熟Visual Basic或Windows程式開發

■**電腦動畫美工**

熟3DS,對電子書開發有濃厚興趣者

都市遊俠試用活動,請剪下此角附回郵99元寄回草莓軟體,立即寄上試用版一套及手冊一本

姓名＿＿＿＿＿＿ 電話＿＿＿＿＿＿

地址＿＿＿＿＿＿

我要購買都市遊俠試用版

請寄最新目錄與都市遊俠資料給我

超華麗的中國山水RPG世界
讓你進入一個混沌未明的神話世界
DOMO小組向極限挑戰的最新鉅作
軒轅劍
貳
豐富的劇情、帶動整個遊戲
精緻的造形動畫貫穿全場
山水畫表現的作戰場景
華麗的戰鬥效果動畫
獨特風格的背景音樂
操作簡易，容易上手
煉妖壺系統可捕捉妖怪並自由合體
大宇資訊有限公司

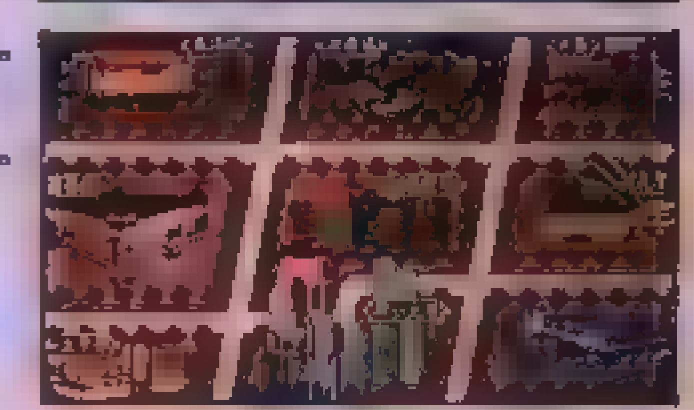
熱 烈 發 售 中

席捲台灣的新麻將風
暑期的最佳，休閒娛樂

正宗台灣十六張麻將

正宗 台湾 麻將

●模擬真實牌局，角色人物AI個性均不同。
●南腔北調的對白語音、臨場感十足。
●搭配職業個性、怪招百出，整死人不償命。
●教學修業兩模式，讓菜鳥也能變郎中。
●可自由設定籌碼，反應快慢、台數。
●中國鄉情的樂風讓人渾然陶醉。

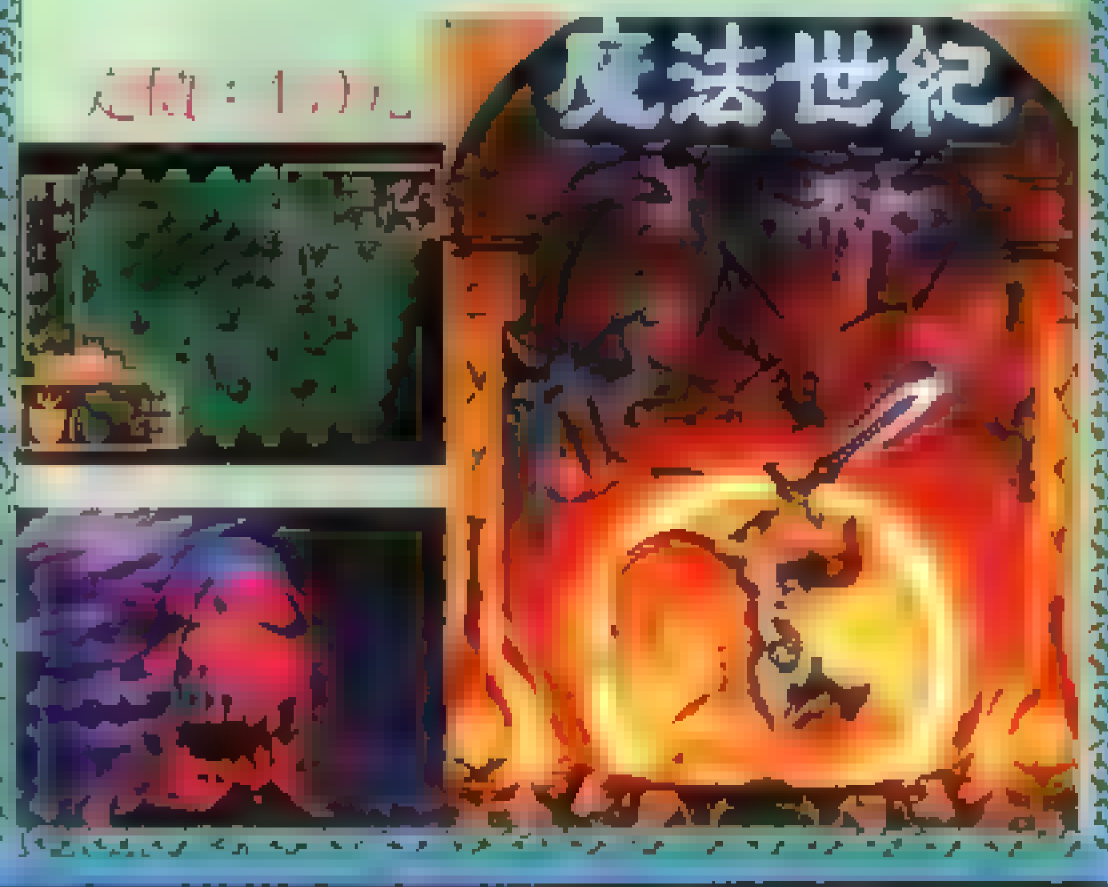


大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號9F TEL.(02)356-3567 FAX (02)356-0969

熱 烈 發 售 中
格鬥拳王
從沒接觸動作遊戲的人，
必須嘗試格鬥拳王的簡單操作！
玩過pc上動作遊戲的人，
更一定要感受格鬥拳王的流暢！
格鬥拳王將使你發揮出隱藏的動作細胞，
喚醒沉睡已久的鬥魂！
操作介面簡單容易上手
大宇資訊有限公司
服務專線：TEL:(02)3560955

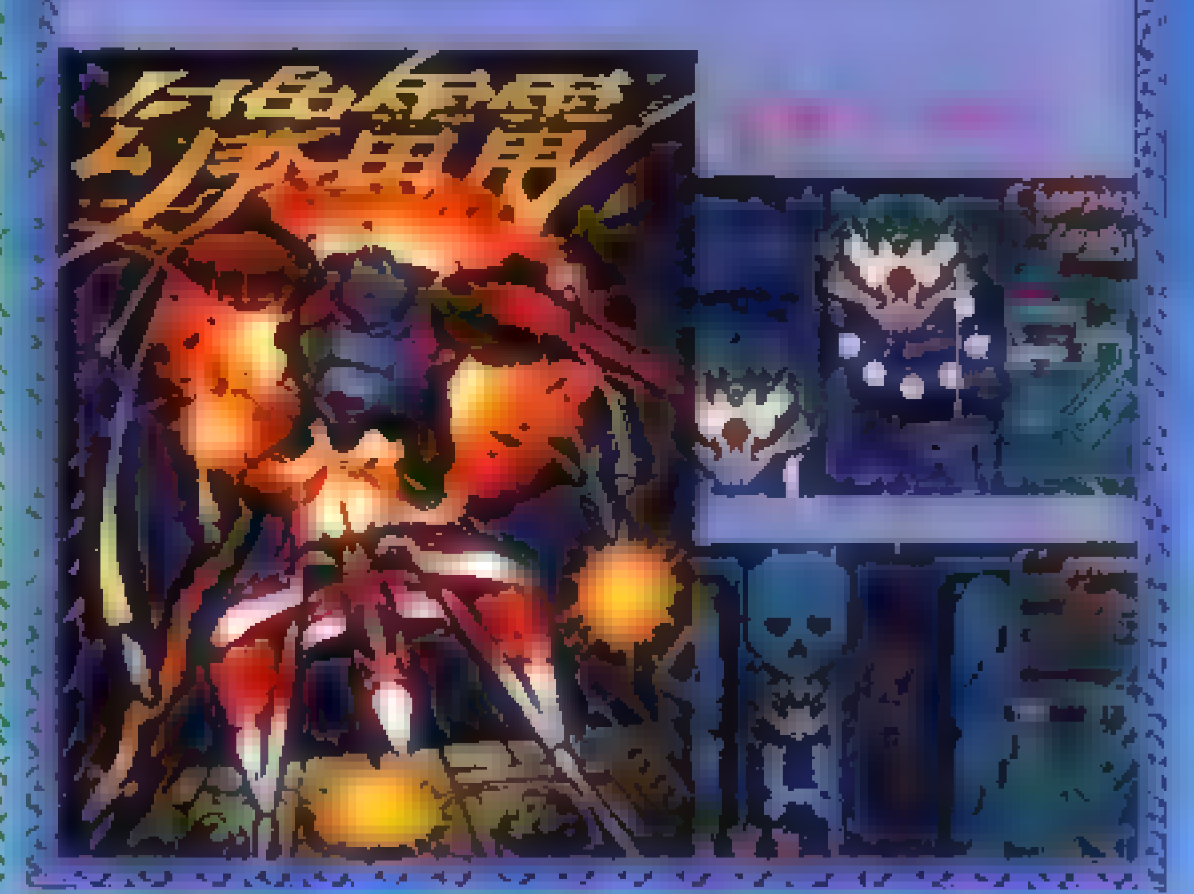
魔法世紀

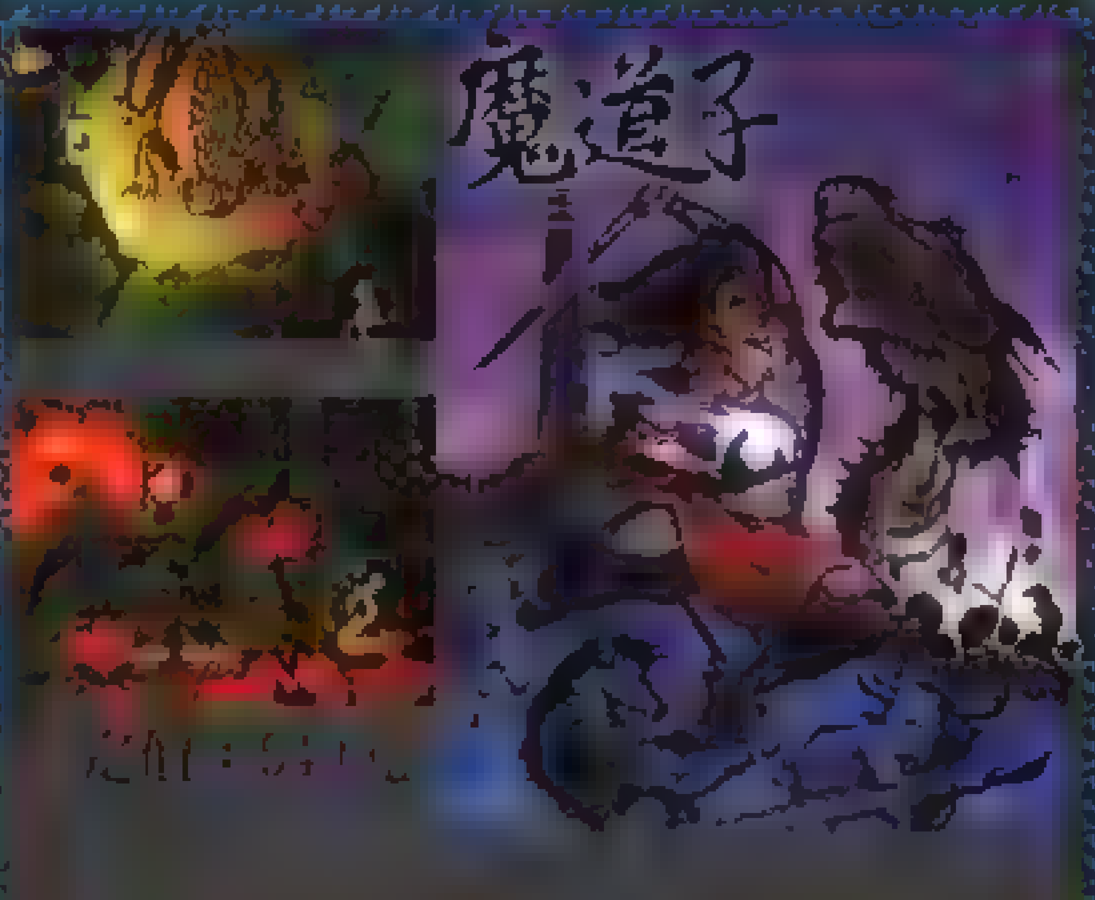
★昇級制立體六角格戰術遊戲。
★作戰採用動畫式格鬥模式。
★敵我共88種角色登場，戰鬥多彩多姿。
★加入物品、對白導引系統、劇情十足。
★輔助小地圖設定，方便鍵盤操作。
★波瀾壯闊的BGM令你感動莫名。
★強烈建議使用滑鼠、大宇搖桿。



幻象雷電

★強悍的重金屬音樂與身歷其境的逼真音效，全新感受。
★採多段式高速平滑縱向捲軸，大量角色出現時，亦無延遲感。
★二種超強主武裝、三種輔助飛彈與自動追蹤，發揮空前射擊火力。
★超巨大異形生體與戰艦，噁心詭異的生命肉體，構成細膩的場景。

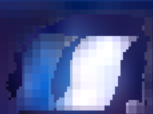




魔道子

★訊息完全中文顯示，不再有錯過精彩劇情的遺憾。
★迥然不同的風土民情及親切的對話，讓玩者能
★生動的角色動畫，讓劇情更淋漓盡致！
★華麗的戰鬥魔法，貫穿全場。加深玩者的視覺享受。
★
著玩者一路征戰。

失落的封印



大宇資訊有限公司

★關鍵字提示對話系統、體驗一問一答的互動式(Interactive)交談。
★分秒必爭的即時(Realtime)作戰系統，生死勝負如影隨形。
★斜角俯視地圖、重新品味另一種別具情趣的中國山水建築風貌。
★「舟遊江湖浪滔間，萬種風情盡眼前」南船北馬中的水上風光一覽無遺。

大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路一段88號8F TEL (02) 356-3567 FAX (02) 356-0969 售後服務專線：TEL: (02) 3560955

近期發售 敬請期待
REGIONAL POWER II
星權爭霸2〔暫定〕
大宇第一套代理發行之國外遊戲
遊戲特色
豐富的各種設定
可自由設計、監造
眾多的角色登場
640X480 16色高解析畫面
簡易上手的操作系統
大宇資訊有限公司

創新風格角色扮演遊戲
各路英雄俠女拭目以待
仙劍奇俠傳
李逍遙
趙靈兒
林月如
阿奴
·感人肺腑的愛情悲喜劇
·精雕細琢製作歷時年餘
·四十五度斜向立體畫面
·畫風精緻地形多采多姿
·超震撼全動態回合戰鬥
·大氣魄的華麗法術動畫
·生動活潑的小角色動畫
大宇資訊有限公司
TEL: (02) 356 3567

柔情強勢・敬請期待

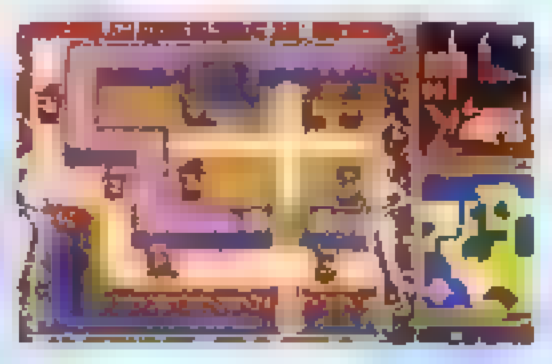
我們回來了！

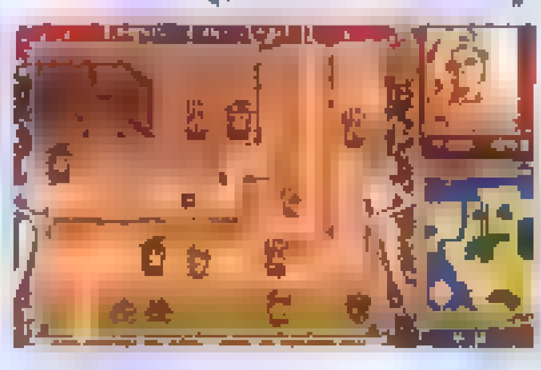
天使帝國2

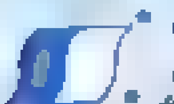
軍用

SOFTSTAR COLOR

《開發中照片》

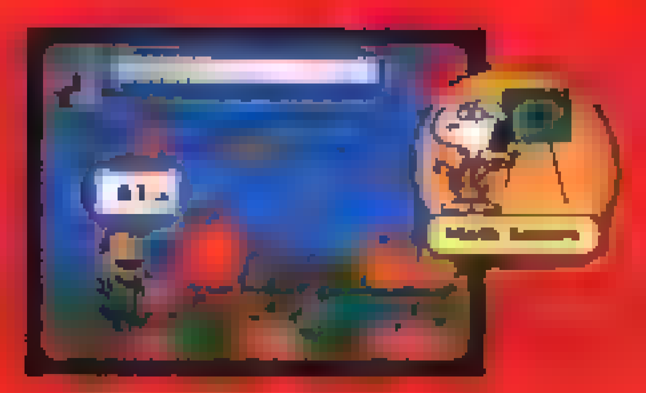





大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL (02)356-3567 FAX (02)356-0969 服務專線 TEL (02)3560955

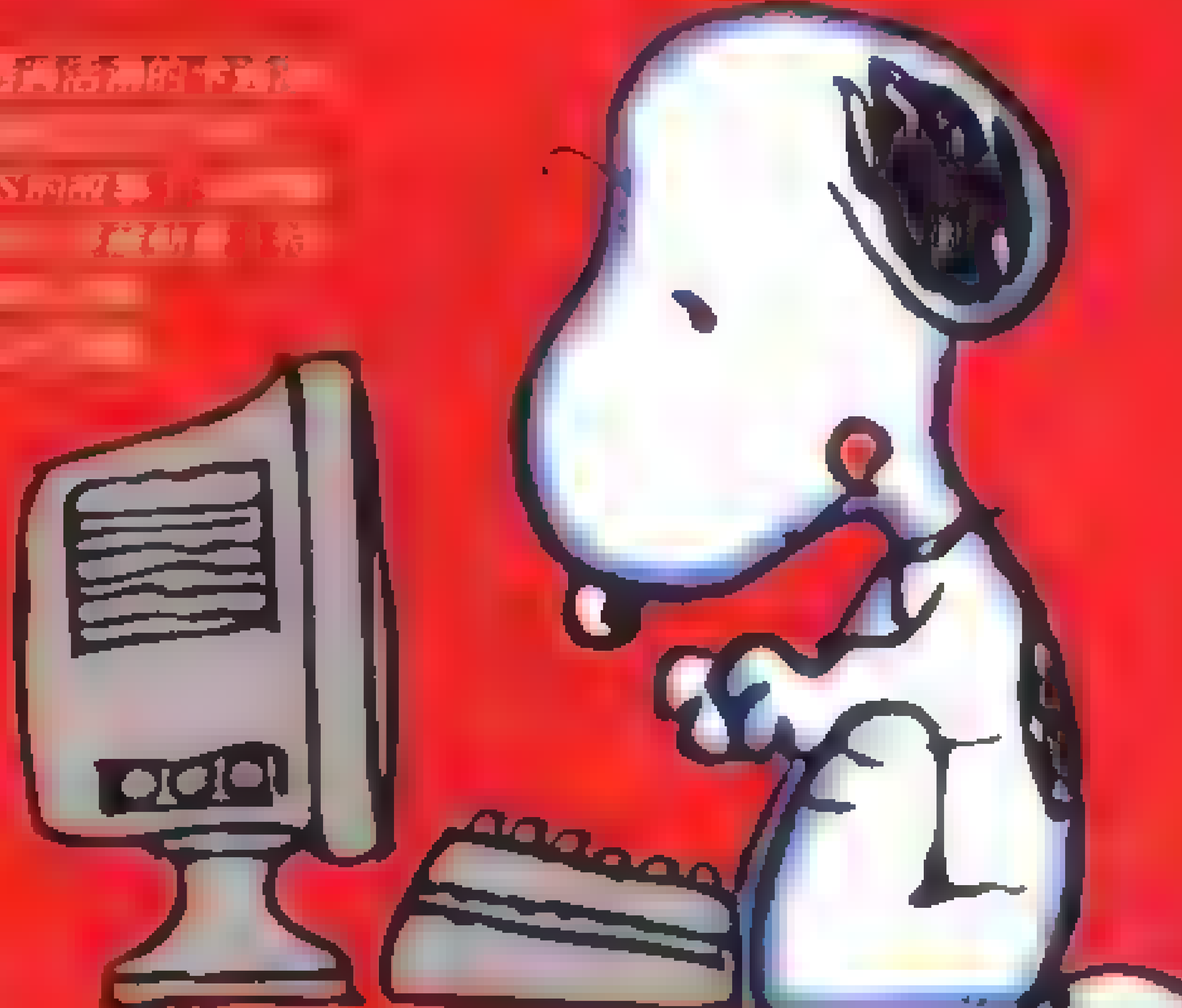
電腦教學軟體

在Windows的環境下，以遊戲的方式及生動活潑的內容幫助小孩子增進算數、英文能力，地理知識及閱讀技巧，提早發掘藝術天份，同時提高手眼協調性與基本電腦操作技巧。



算術

拼圖



台灣總代理

科鈺 電腦有限公司

大宇資訊有限公司

急救英語 生活篇

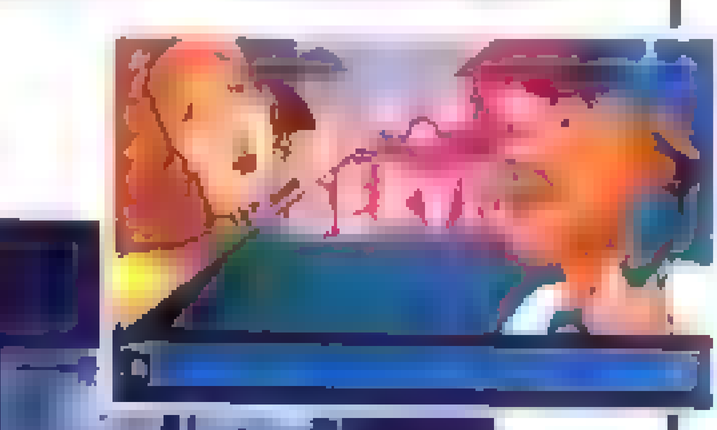
FirstAid+English

比美國老師臨場教學還要有效的學習方式

如果學英文像在看戲，而你也可成爲戲中之一員，可以演戲、編劇或挑戰那該多好！雙語急救英語讓這件事輕而易舉的實現了。

本教材是目前唯一提供即時錄放音、腔調對比、語氣變化、關鍵字替換、角色扮演、聽力測驗的多媒體"交談式"英語教學系統。

透過親切的語音提示，急救英語引導你藉由分段演練、角色扮演、編輯組合及聽力挑戰等四大功能，讓你自由選擇學習方式，輕易突破英語的口語瓶頸。



每個語句你都可以

- 重複 ... 無限次重複聆聽該句
- 錄音 Record ... 錄下自己的發音與腔調
- 比對 Compare ... 比對與標準發音的差別
- 放大 Magnify ... 分節練習連音及比較長的句子

別處找不到的英語生存技巧題材

緊急求救 Emergency
- 火警 救護車 Fire & Ambulance
- 漏水 Plumbing
- 汽車拋錨 Car Trouble

求助 Getting Help
- 自助洗衣店 Laundromat
- 修車 Car Repair
- 銀行櫃台 Bank Teller

購物
- 食物 Food
- 衣服 Clothing
- 二手車 Used Car

美容 Beauty
- 男子理髮 A Haircut
- 女子美容 Beauty Salon

爭論 Arguing
- 退款(退貨) Refund
- 抱怨(服務不週) Complaining

詢問 Inquiry
- 方向 Directions
- 時間 Time
- 車站 Ground Travel
- 機場 Air Travel

開發公司
雙語資訊(太平洋)股份有限公司
台北市信義路四段155號8樓之1
TEL (02)7036330 FAX (02)7036398

發行公司
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8樓
TEL (02)3563567 FAX (02)3560969

系統需求
IBM PC 286以上或100%相容電腦
DOS 5.0 及以上版本
1 MB主記憶體
VGA顯示卡及螢幕
CD-ROM DRIVE
聲霸卡或其100%相容卡
喇叭或耳機
麥克風(建議選購)

定價 $1350元

中文化的英文光碟

絕3D動畫的全新境界 絕無僅有的賽車CD Game title！

過癮透頂

嘆爲觀止的Digitized全螢幕Video 立體震撼搖滾音樂

瘋狂大飆車

全省發燒熱賣

美國 The Software Toolworks, Inc. 公司正式授權

POINT ASIA,INC.
美商遠點有限公司獨家製作發行
台北市忠孝東路4段512號12樓之2
TEL:(02)758-8758 FAX:(02)723-8257

總經銷
太易資訊股份有限公司
台北市光復北路98號5樓
TEL:(02)579-6800 FAX:(02)579-6805

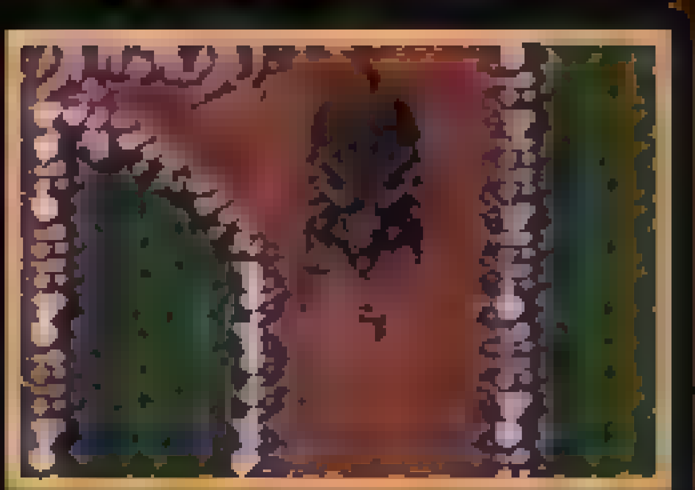
今夏獨闖來台
在浩瀚
的宇宙天
您如何獨自
獨闖天界
獨闖天界
INFORMATION
Dysin
大新資訊有限公司
中和市中和路312號3樓之1
TEL: 920-3936 FAX: 920-7509

JURASSIC PARK

侏羅紀公園

正宗

侏羅紀公園 CD ROM 版 磁片版 熱力在台上市



準備好了嗎? 讓我們帶你進入 這個奇妙又驚異的恐龍世界

台灣晶技股份有限公司
TXC CORPORATION

TFX

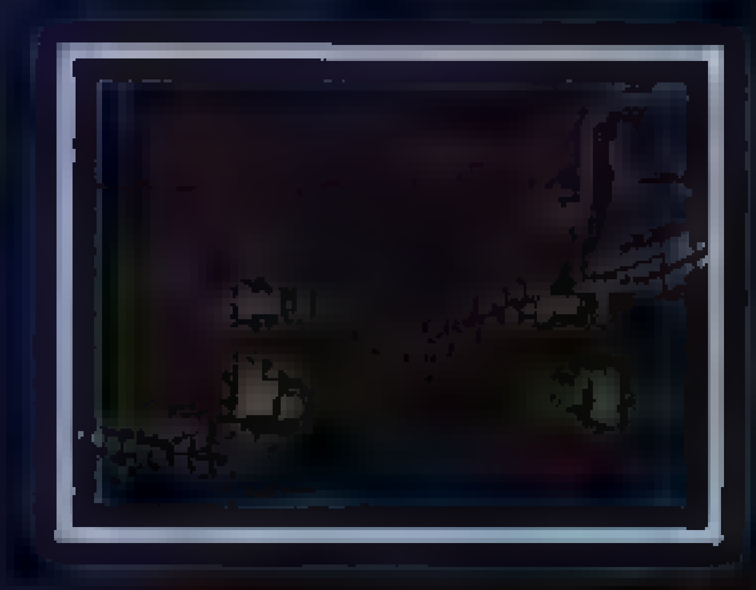
魔鬼飛行任務

OCEAN 年度模擬飛行大作

CD ROM 版、磁片版

強力登場

- 體驗世界上最新戰鬥機EFA、F22、F117駕駛的樂趣。
- 共有 ARCADE、SIMULATOR、TRAINING、TOUR OF DUTY、FLASH POINTS、UNCOMMANDER 六種遊戲模式可供選擇。
- [illegible]
- [illegible]進行空中加油。
- [illegible]搭配使用。
- [illegible] CD ROM [illegible]樂。
- 機艙內的光影及飛行區域天氣的變化，讓您享受前所未有的飛行模擬快感。
- [illegible]您挑戰！



體驗世界上最新戰鬥機 EFA F22 F117 駕駛的樂趣

台灣晶技股份有限公司
TXC CORPORATION

[illegible]

SOUND MEDIA

Super Star

SOUND SYSTEM

超值ALL in ONE 神霸卡

電腦舞台上，你不能錯過的一場完美音樂演出

16 BIT PCM WAVE TABLE

主流 ALL IN ONE

功能 ALL IN ONE

系統 ALL IN ONE

軟體 ALL IN ONE

DOS應用軟體

WINDOWS應用軟體

Super Star發展程式介面函數大全 (Development Kit)

神霸卡 SUPER STAR

神霸卡 Haydn

神霸卡 2.0

神霸卡 GAME STAR

微體科技股份有限公司
金體科技股份有限公司
總公司：台北市忠孝東路七段507號
TEL：(02)851 0656 FAX：(02)788-4438
高雄辦事處：鳳山市中山西路285巷2弄9號
TEL：(07)745-0212 FAX：(07)742-4887

『都市遊俠』汽機車考照輔助系統

新遊戲學習時代來臨了，新新人類要有新的學習方案，玩膩了RPG、冒險、模擬、策略、戰爭、動作……等遊戲，想不想玩一套好玩又實用的軟體，讓您彈指之間輕鬆學得一技之長呢？請注意我們以下的介紹。

機、汽車似乎已成為現代人不可或缺的交通工具。而「駕照」則是每個駕駛人必備證件，在擁有它之前，必先經過監理所筆試、路考檢驗合格。往常，我們必先參加駕訓班接受訓練，臨考前將考照手冊翻一翻，然後進入試場接受測驗。除了上述方式外，還有別的選擇嗎？

「都市遊俠」提供了想考駕照的人另一種選擇，千餘題歷屆筆試模擬考題，各種路考模擬動畫展示，它是最佳的考照輔助系統。另外，可輕鬆查詢交通法規、考照須知、各種駕駛有關的資料，且提供多項輔助功能選項，能讓您在最短時間內獲得考照技能與駕駛常識，成了道地的都市遊俠。現將內容特點介紹如下：

【一、主畫面】

進入「都市遊俠」主畫面後，可看到2大視窗及7個圖標選項（5個功能選項、2個系統選項），各有其意義與功能。

《動畫視窗》

螢幕中最大視窗，隨著功能選項不同，可顯示交通標誌、號誌、高速公路沿線緊急救護醫院資料；並有模擬路考、交通指揮手勢等動畫，以及筆試試題等。

《線上輔助說明視窗》

是電腦輔助說明的視窗。藉由此視窗可得知動畫視窗中，正在進行的圖案傳遞何種訊息；或電腦要求使用者下達某項命令亦由此視窗指示。

《功能選項》

A、B、C、D、E等5個字母各代表以下執行功能：

A、考照須知介紹。
B、交通標誌及標線認識。
C、交通法規及駕駛道德。
D、考照模擬。
E、都市遊俠資料庫。

【二、系統瀏覽】

「都市遊俠」經由A、B、C、D、E等功能選項，讓我們熟悉交通法規、交通知識、考試模擬與各種相關資料，一一介紹如下：

《A、考照須知介紹》

1、機車考照須知：將游標移至該圖標，按鍵確認，螢幕右上方則出現：分類、報考手續、報考限制、考試項目等選項欄。再將游標移入任選其中，即可展示選項內容。

2、汽車考照須知：使用方式上，在按鍵確認後，螢幕右上方出現：報考證件、報考手續、報考限制、考試項目，注意事項等。移動游標選擇欲知項目，動畫視窗便展示其內容。

3、子系統自動展示：本子系統自動展示，這是懶人最佳學習法。

《B、交通標誌及標線認識》

1、交通標誌學習：將游標移至標誌圖標，按鍵確認，出現警告標誌索引區，任選其一，動畫視窗展示該圖及其圖之文字意義。選項共分警告標誌、遵行標誌、禁止標誌、限制標誌、指示標示、輔助標誌、施工標誌等，可藉由索引區下方箭頭搜尋

2、道路交通標線學習：使用方式同上，進入本選項，內索引區可分：指示標線、警告標線、禁止標線、輔助標線（指示、警告、禁制）。

3、道路交通標誌學習：使用方式同「交通標誌」，本功能欄內分：指示標誌、警告標誌、禁止標誌、遵行標誌。

4、道路交通號誌學習：本功能欄分斑馬線、閃光號誌、行人專用號誌等。

5、交通指揮汽車暨駕駛人手勢學習：將游標移至手勢圖標、按鍵確定，即出現指揮手勢名稱選項欄，選擇欲知項目，敲定後則動畫視窗內展示出該選項動畫及文字敘述。

6、小考試：將游標移至考試圖標，選定後即在動畫視窗內出現試題；移動游標至答案區內，按滑鼠左鍵或鍵盤空白鍵，選定答案。

《C、交通法規及駕駛道德介紹》

1、道路交通管理處罰條例介紹：將游標移至圖標，選定確認，動畫視窗即展示內容。動畫視窗旁為快速索引區，可用游標選擇，加速到達欲知章節。

2、交通安全規則：將游標移至圖標，其後操作方式同「道路交通管制處罰條例」。

3、高速公路交通管制規則：將游標移至該圖標選定，其後操作方式同「道路交通管制處罰條例」。

4、考試：將游標移至考試圖標，選定後，即在動畫視窗內出現試題；移動游標至答案區，內按滑鼠左鍵或鍵盤空白鍵，選定答案。

5、子系統展示：本子系統自動展示，這是懶人最佳學習法。

《D、考照模擬》

1、自用汽車考試：千餘題自用汽車歷屆考古題庫，限時限題數模擬考試與監理所相同的考試環境設計，無形中增強實戰經驗。

2、職業汽車考試：千餘題職業汽車歷屆考古題庫，限時限題數模擬考試與監理所完全相同的考試環境，彈指之間增長筆試的實戰經驗。

3、路考模擬：利用電腦動畫模擬路考情況，顯示每個步驟，駕駛者應該注意的事項，讓使用者能身歷其境，熟悉路考pass的關鍵，其中包括直線加速、倒車入庫、路邊停車、曲線進退、交叉路口、鐵路平交道、斑馬線等，這是本系統的一大特色。

4、汽機車駕駛人考驗成績紀錄表：在選定該項後，動畫視窗即展示出成績紀錄表格。

5、汽車駕駛術科考驗扣分項目

將游標移至圖標，確認後，在動畫視窗內列出各科目扣分項目表格。

6、子系統展示：本子系統自動展示，這是懶人最佳學習法。

《E、都市遊俠資料庫》

1、駕駛人違規記點制度：游標移至圖標，選定該項，動畫視窗顯示其相關內容。

2、監理所、站示意圖：進入選項後，任擇一監理所、站，按確定，則動畫視窗展示出該所、站示意圖。

3、高速公路主要設施和站里程表：進入本選項後，移動游標至箭頭處，則可搜尋資訊，動畫視窗列出相關資料。

4、高速公路沿線緊急救護醫院：本選項告知高速公路沿線救護醫院之相關資料。

5、將游標移至圖標，按鍵確認，即進入本功能，再選擇其中選項，動畫視窗即示資料。

6、加油站資料：本選項內容包括全省營業處電話及台北市各加油站。

【三、後記】

目前台北市監理所已經開始用電腦自動考筆試了，相信這個系統很快能推展到全國普遍被引用，利用電腦考照是簡單、方便，又有效率的便民措施，因應這股電腦化的新風潮，使用者及早利用本電腦輔助考照考試，將可儘快成為現代化的都市遊俠。

94 世界杯足球賽

© 1991 WC 94 / ISL

同時在你的電腦上開打
你將是全球320億雙
眼睛的焦點

WorldCup USA 94

敬請期待出版時間

研發製作

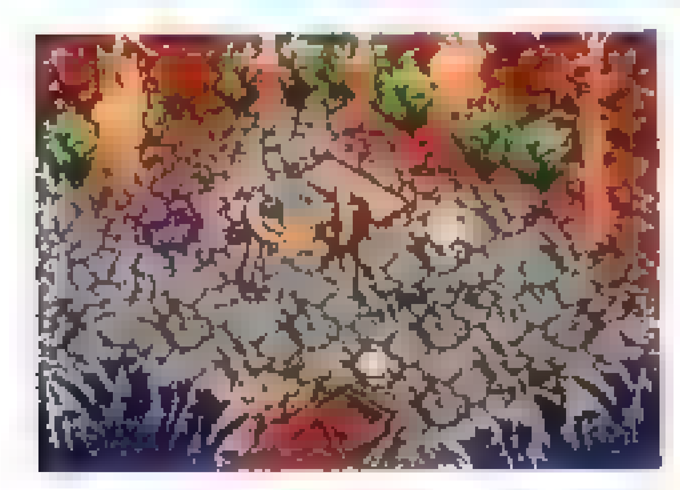
代理發行

創世紀八－異教徒

/Lor Ben

●攻略提示●

●這是一份簡略的攻略提示，[illegible]



①一開始先和漁夫交談，了解 PAGAN 的地理環境與人情法律。他會介紹你到圖書館去找館長求得進一步的資料。

②向西走到橋上目睹一場"午門斬首"的場面。隨意敷衍守衛的問題後，直接向北進城。

③進城後，圖書館就在城的東區靠北的角落。找到圖書館長並告訴他：你是由漁夫介紹來的。他將指示你由城北的山洞到另一個小村中找一位叫 MYTHRAN 的法師，尋找回去的方法。

④出城北的門，延路向西北前進，就可找到城北的山洞。

⑤山洞中拉桿的解法爲：拉動每一個拉桿，若拉動時可聽到齒輪轉動的聲音就是對的（沒音效卡的玩者們可累了）。

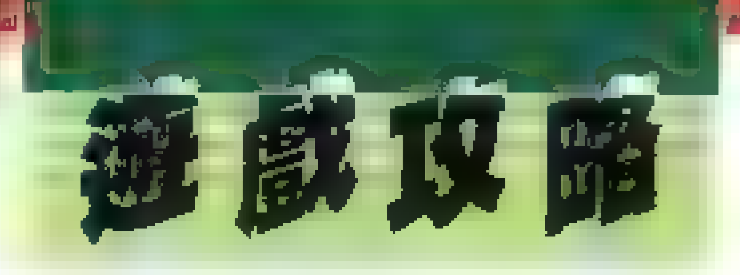
6 通過山洞後，找到 MYTHRAN 法師，並詢問他離開 PAGAN 的方法。他會送你一個傳送器，並告訴你到墓園去找死靈法師 Necromancer。

7 有了傳送器後你就可以在傳送站中自由來回，傳送站就是像 NYTHRAN 法師屋中那個有一個×記號的地板，當你走近它時它會自動浮起，表示你已經啓動它了（往後只需用傳送器即可傳至有開啓的傳送站）。

8 墓園在城東的地方，出東城門，沿路向北再出一個城門就可到達墓園。

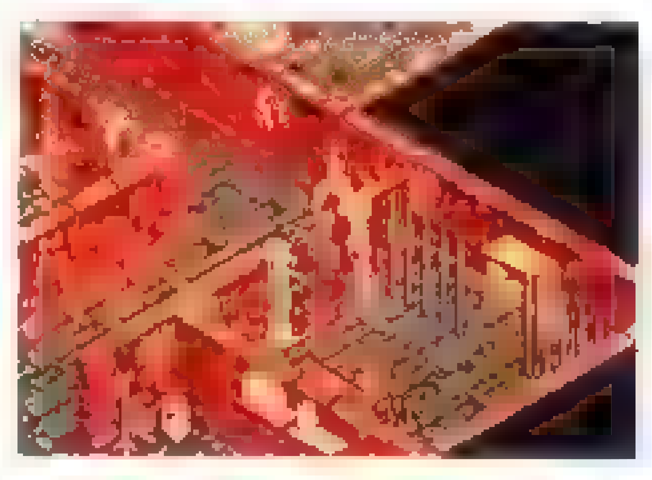
9 向 VIVIDOS 要求見 NECROMANCER，他會要你幫他到皇宮去偷一把匕首。

10 和女王的侍女交談，她會要你到她的住所找她。當你依約到她在城東區的住所時她



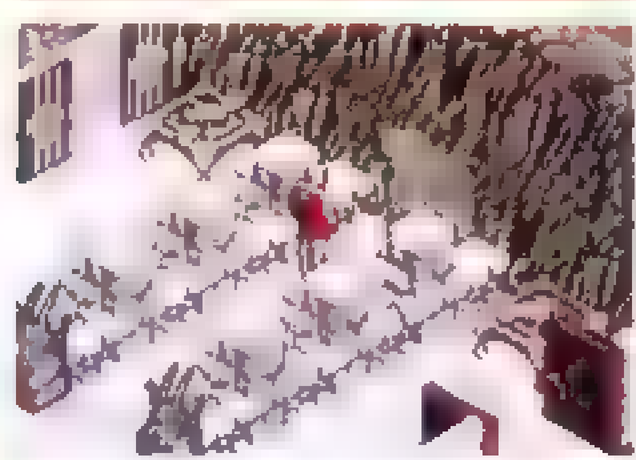
會給你一把鑰匙，用鑰匙打開女皇寢室的寶箱，就可找到匕首。

11在西區廢墟中的大樹下可找到Stick，而Executioner's hood在城中鄰區，或可直接向Mythran買。



12在牢房的地下室中使用Secret Door法術（遊戲中，需用到Secret Door法術的至少有一處）就可以找到記載著女王Mordea陰謀奪取王位的秘密。在刑場上揭發她，將會使Mordea因此落得眾叛親離。

13在墓園北方靠山壁的一座小房間中使用Open Ground法術打開進入Upper Catatomb的山壁。



14使用Death Speak法術就可和死去的Necromancer說話，並接受每個Necromancer的測驗。

15使用Create Golem法術可以打開所有的門不只（STONE CAVE），只要附近有泥土就可以使用這個法術。

16山之王就在Stone Cave的西北方，只要通過所有的機關就可找到，而最後的門的鑰匙可在山洞西南方的一個湖中小島找到。

17將Skull of Quckes放於Upper Catatomb一面有一個紅穴的牆上，可打開Upper Catatomb的傳送站。

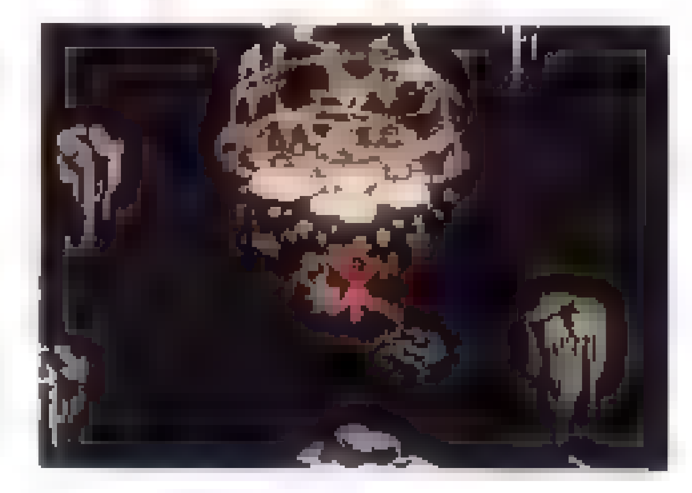
18智者聖堂中央的祭壇所需要的是一面盾，一面祭祀用的盾。

19在和水神說話之前你必需先釋放她，釋放她的方法為在水源的上游使用Open Ground法術打開一條水道。

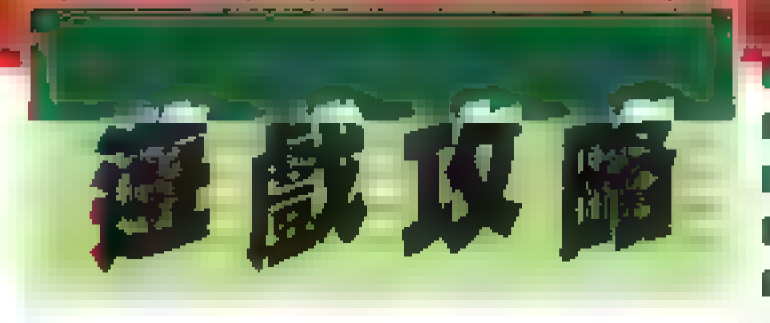
20風之神的第一道考驗為知識測驗，只要熟讀風系法術的本質，不難猜出答案。

21風之神的第二道考驗為定力測驗，所謂的風點就在Argentrock的正西方不遠處，站上去測驗就開始了。

22風之神的第三道測驗為愛心，在地穴中先使用Aerial Servant法術將受傷的動物搬到附近，再使用Healing Touch法術治療。



23風之神的第四道測驗為



誠心，也是最簡單的測驗，只要通過所有的石台就可見到風之神。

24在 Argentrock 中偷走S-tellos 的聖器的人是Torwin。（唉！一段感人的故事）

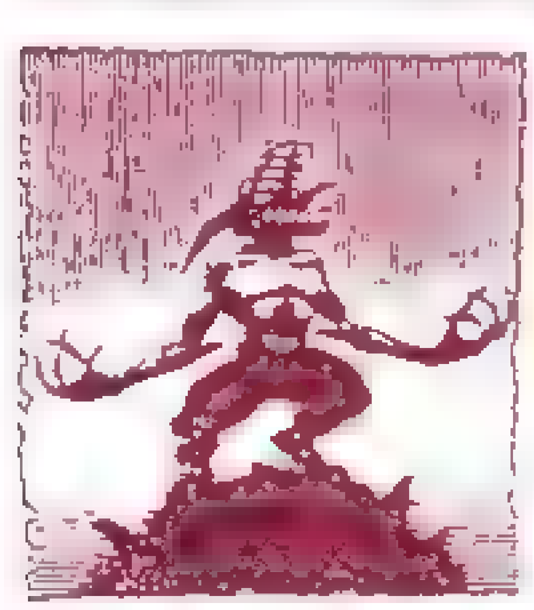
25在熔岩河中，在最近巫師的地方使用Air Walk的法術就可安然通過，進入火神的領域。

26進入巫師村後，先找到Bane和Vadion，分別和他們交談，並取得他們的信任和眞名。你可以任意選擇一位巫師爲師，並告訴他另一位巫師的眞名。（當然被你背叛的那位就會遭到殺身之禍）

27爲了確認你的巫師資格，你的師父將會任意出三個法術要你當場操作，只要參考你的魔法書照著配就可過關。

28在巫師長老的迷宮中，你只要適當的選擇守門惡魔給你提示的法術，找到東西南北四個山洞中的的Symbol就可以到達長老的住所。

29完成任務的五大黑石神器分別在：智者聖堂、 Pit of Death 、皇宮倉房，風神身旁（要用顯現術）和巫師長老身



上。

30在最後神殿中，將存有四大元素之神的力量神器分別放在五芒星中指向四個領域的四個角上，最後將角錐的神器放在指向聖者的方向，啓動角錐，結合四大元素的力量就可召來一個月之門，進入後……

看結束畫面了！（P.S：所有

元素之神的力量神器要放對位置，約在五芒星的五個角上，若位置正確則有閃電打在五個神器上）

場景地圖

Plane of Fire
Plane of Water
Ethereal Plane
Plane of Air
Plane of Earth
Cathax Breaking Ground
Stone Cave
Argentrock Island
Carthax Lake
Hall of The Mountain King
Pit of The Dead
Upper Catacombs II
Lava Tunnel
Daemon's Crag
Obsidian Fortress
Ghost Room
Lower Catacombs
Upper Catacombs
Shrine
Plateau
Herdsman's Valley
Ancient Necromancers
Cemetery
Fisherman's Reef
West Tenebrae
Centeral Tenebrae
East Tenebrae
East Road
Slayer
Docks

極道梟雄 完全攻略 下

老實說，極道梟雄這個遊戲實在是很有趣，不但有嚴重的暴力傾向，而且血腥的程度也到了令人興奮的地步，不過以一個動作策略遊戲來說，極道梟雄的難度並不高，一般的玩家應該都能玩完，而之所以會有這篇攻略的原因，主要是就遊戲的策略的成分做一個有系統的規劃與探討，相信還是仍帶給各位讀者一些助益。如果你還是認為遊戲難度實在太低了，那可以試試極道梟雄資料片（AMERICAN REVOLT），難度將高達五倍以上！！而且還支援網路功能，相信絕對不會讓你失望。

第26關 ROCKIES

簡報：敵軍接管了一位我們朋友的農地，並且以那裡做為在該地區活動的前進觀測站。我們必須說服他們夫婦重回我們的行列。

提示：由於本次任務一開始必須先摧毀附圖第中的裝甲車，所以記得要帶霰射槍。另外，如果因為屋子裡的守衛太多，而誤殺要說服的人時，可以「繞著屋外跑」進行說服的任務。

第27關 COLORADO

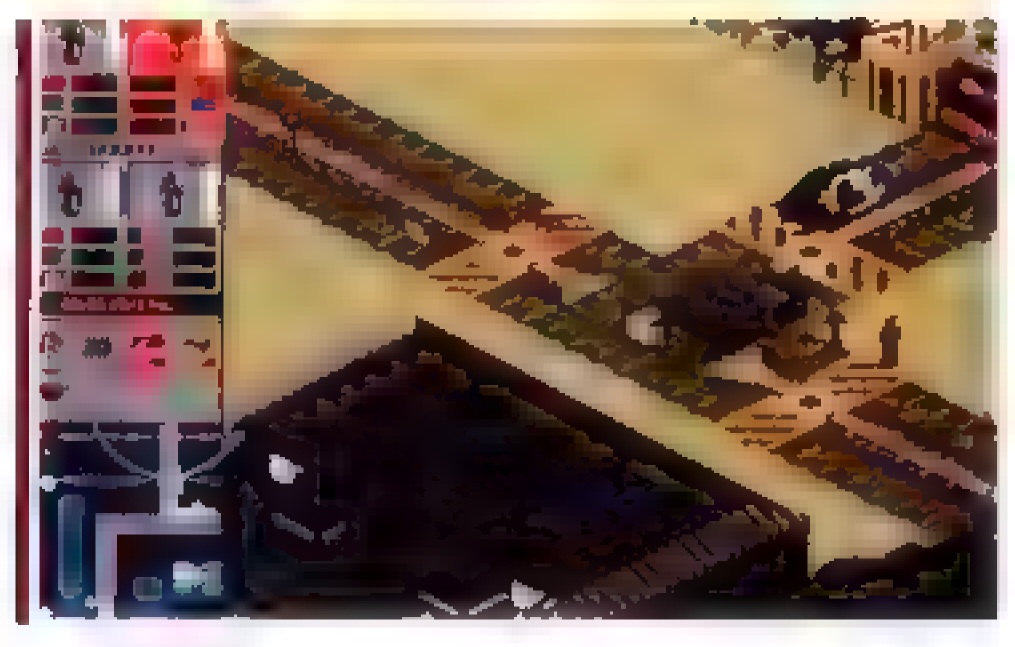
簡報：一位著名的政府部長握有令我們感到危險且焦慮的資訊。他在裝甲車隊的護送下，從車站前往直升飛機站，準備出國去。我們必須在他抵達直升飛機站前消滅他。

提示：本關並無敵人特務出現，所以只要將人員移動到附圖第中的位置擋在馬路中，然後

附圖27

等待車隊到達再除去他即可。

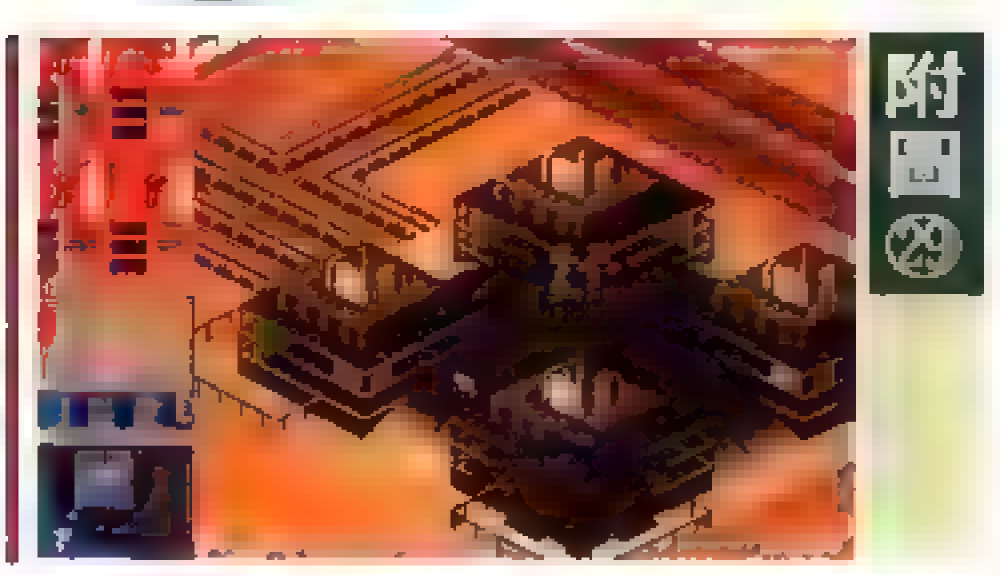
第28關 GREENLAND



簡報：一位我們的武器供應商倒向了敵人的懷抱，使得我們在硬體供應上出現問題；因此，必須說服他回到我們的陣營。

提示：任務開始後，必須開車進入敵人的基地，在過了兩道門而到達附圖28的位置時，人員應該都下車，否則到時候車子被擊毀就無法出去了，除非玩家能搶到敵人的裝甲車，那就另當別論了。

第29關 NEWFOUNDLAND

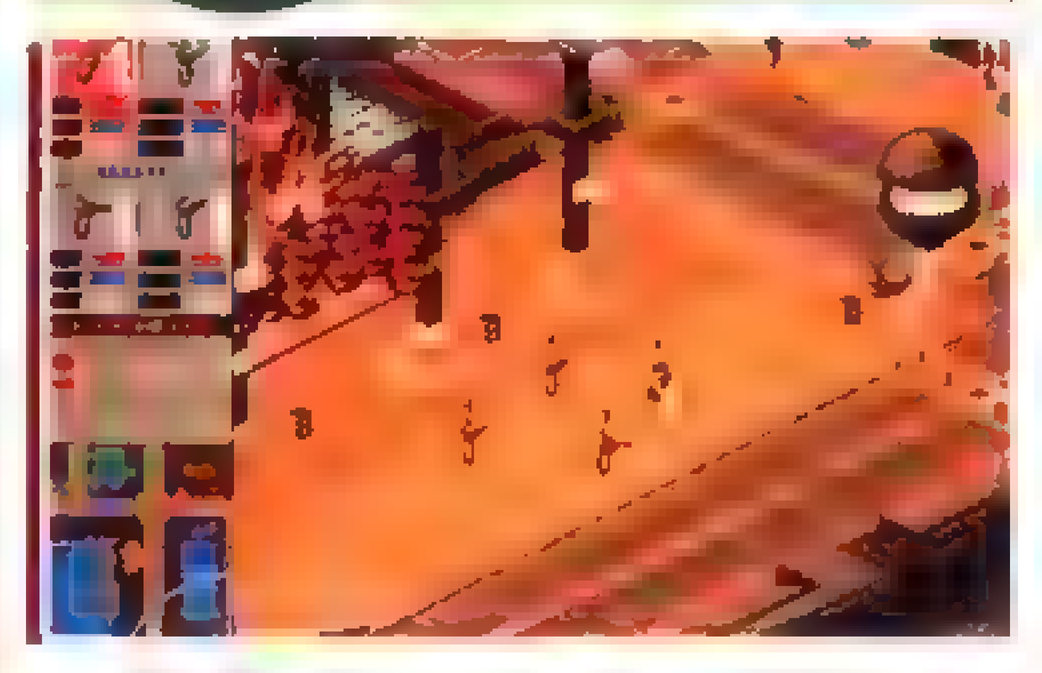


附圖29

簡報：敵人正在鄰近的地區測試他們的新武器。本次任務是要清除他們，並且拿回任何可能讓研發人員感到興趣的東西。

提示：本次任務開始，人員就已佈置在附圖29的位置，所以大可以逸待勞。由於敵人所持的火焰發射器射程相當短，玩家也可以採用一邊搜索一邊掃蕩的方法。

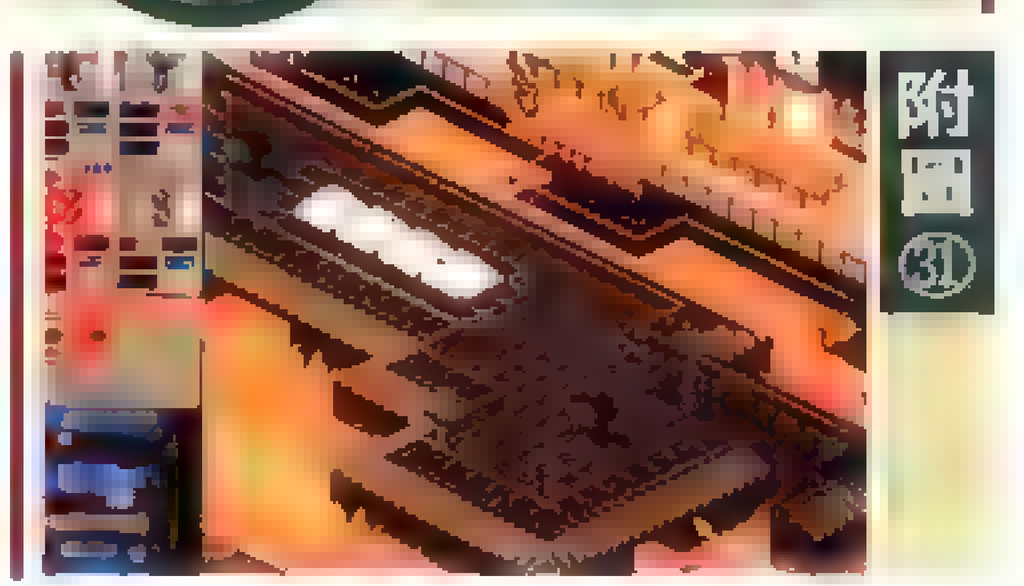
第30關 MID WEST



簡報：附近的城市支持了犯罪組織的掃射，市民們對這整個事件感到非常不滿；所以我們必須在這些「家族」每個月的例行聚會中，幹掉他們的頭子。

提示：一開始敵人的特務就會從四面八方蜂擁而至，所以最好將人員散開成附圖30的型式；千萬不要跑到樓上去，因為上面也有敵人的特務。消滅這些特務後，就可以去執行暗殺的任務了。

第31關 ENW ENGLAND



附圖31

簡報：鄰近的城市因為發生叛亂的事件，陷入了混亂的狀況中，因此，我們必須說服一個可能有用的候選人。

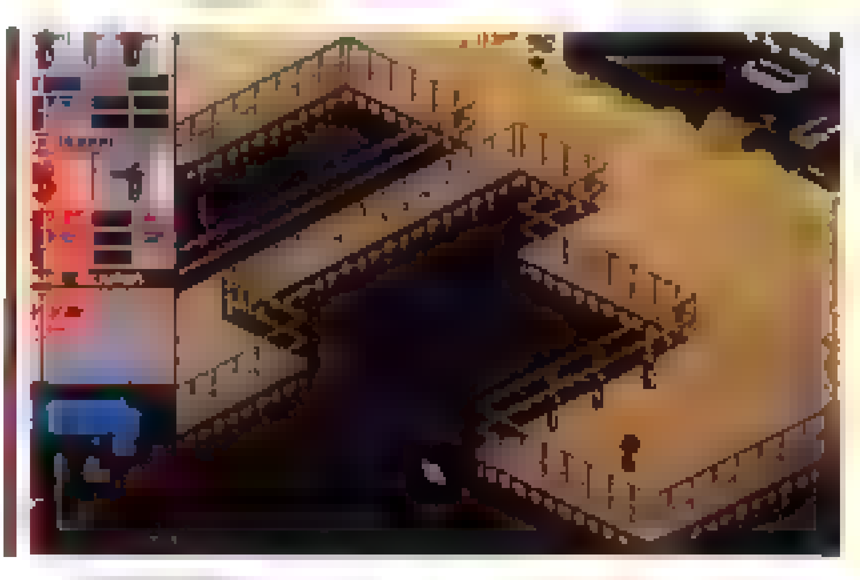
提示：一開始將人員移至附圖31的位置，即可有效地阻擋敵人的進攻。接著可派一號去進行說服的任務，其餘的人留在原地警戒即可。

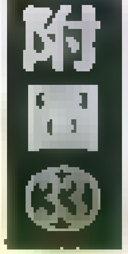
第 32 關 SOUTHERN STATES

簡　報：敵人集團的女老闆正住在城市西方的小路上，我們必須儘快地除去這名可愛的女士

提　示：本關並沒有通道可到達該女士所在的屋頂，所以玩家記得要帶雷射槍或長距離步槍之類的長射程武器。在解決敵人特務後，將人員移動到附圖32的屋頂上，然後再對她一發雷射，任務就完成了。

第 33 關 NEXIC





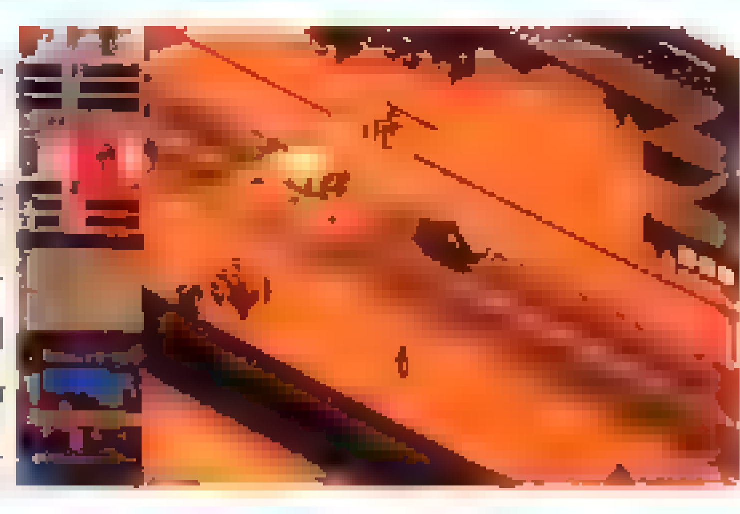
簡　報：一名我們的地下特務遭到敵人的攔截而失蹤。他把偵查到的情報存在一個掃瞄器中。我們將被空降在他最後被知道的地點；任務的目的就是找到並帶回這個掃瞄器。

將人員佈置成附圖33的形式後，派三號去尋回掃瞄器，而其餘三人擔任警戒，即可完成任務

第 34 關 COLOMBIA

簡　報：我們的老闆需要一些醫療，然而補給卻沒有了。我們必須要偷回一些補給，並且掩護醫生脫離現場。

提　示：在前往偷車子的途中，最好能將占路上的敵人特務清除。另外，應該派人先保護醫生，否則他有可能遭到敵人特務的狙殺。車子偷來後，放在附圖34的位置即可，醫生會自己開走。如果還是不行，就把車子開後面一點或前面一點吧！



第 35 關 VENEZUALA

簡　報：一位我們較早期的特務背叛了我們。當她在為我們工作時，擁有了許多戰術及武器研究上的資料；因此：必須在她洩露機密前除去她。

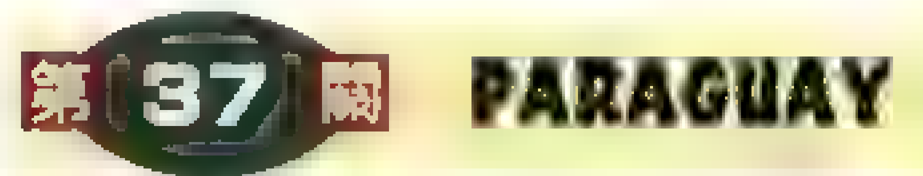
提　示：由於這名女士躲在屋子裡不出來，因此無法在外面射殺她。我們必須將人員移動到附圖35的位置，然後由圖中的樓梯爬上去，接著再進入小屋中射殺她

第 38 關 PERU

簡　報：一位敵人的軍事顧問正躲在城市的重掩體下。由於他對敵人的集團是非常有價值的，所以必須除去他。

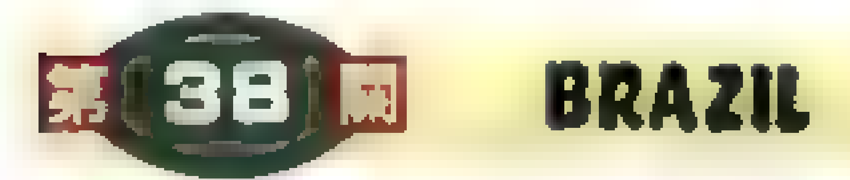
提　示：本次任務相當容易：　開始就讓人員從右側的樓梯上來（千萬不要太搭亦中），接

著跑到附圖36的位置，用雷射槍瞄準躲在掩體下的他，一發就可以送他上西天了。如果打不到也沒關係，等一下他會搭車從旁邊的門出來，到時再摧毀車子，他照樣會死在裡面。



簡報：一名敵人的秘密特務叛變了。根據情報顯示，他擁有一些高級的資料，所以我們必須說服他。

提示：一開始就要將人員移動到附圖37的位置保護他，否則他很快就會被敵人的特務殺死。在保護他的同時，可派一人進入說服，其餘的繼續和敵人槍戰；說服成功，任務也就完成了。

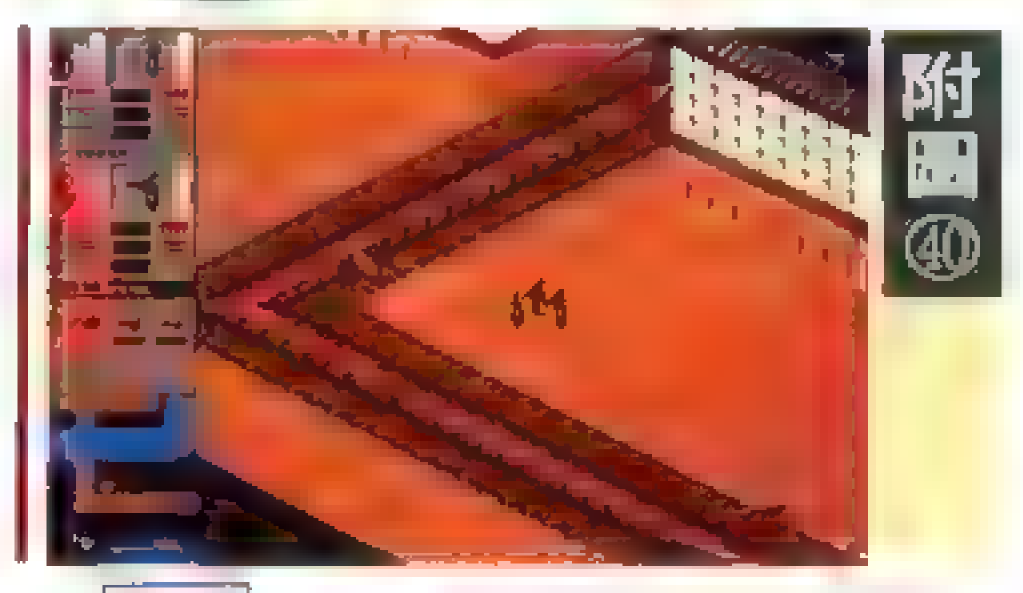


簡報　敵人的集團在附近的城市建立了補給基地。本次攻擊行動就是要摧毀該基地內的任何車輛，一輛也不能讓它跑掉。

提示：消滅基地外的敵人特務後，可以派4號持雷射槍去執行破壞任務，敵人的特務絕對不會主動開槍。達成破壞任務後，人員必須返回出發地點，所以要留一輛車開到附圖38的位置再摧毀，否則人員會困在基地內出不來。

簡報：一位我們的秘密間諜遭到了狙擊，而本次任務的目的就是要確保他安全地抵達目的地。

提示：一開始就讓所有人員持雷射槍，並散開成附圖39的形式保護他。（千萬不能用MINIGUN，否則敵人留下的定時炸彈會炸死他！）人員要散開的好，而且距離被保護的人遠點，這樣才能形成有效的保護網。

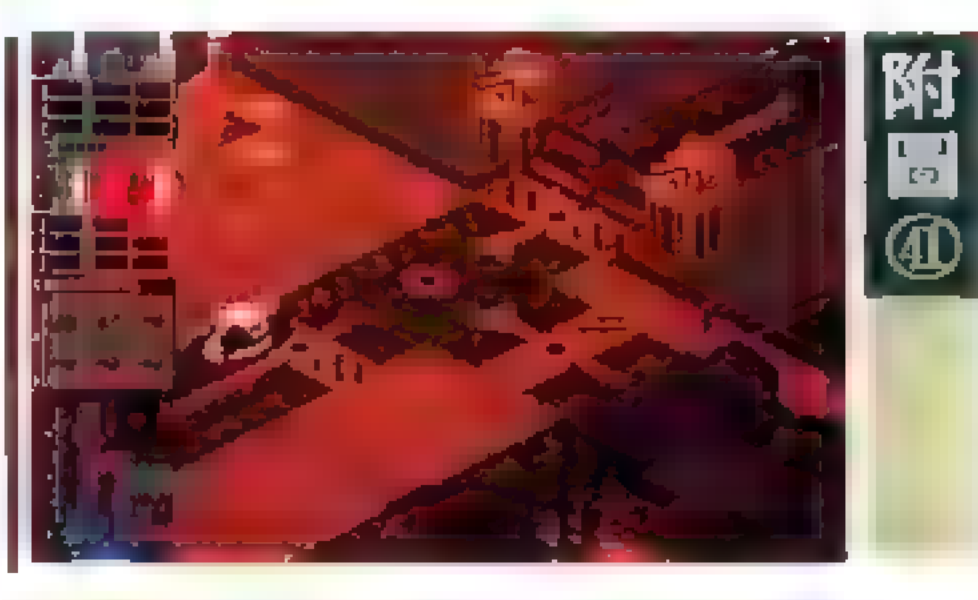


簡報：敵人的護送車隊正停在附近補給，我們必須摧毀敵人的車輛，並且偷回敵人剩下的裝甲車。

提示：任務開始後，立即將人員移動到附圖40的位置，並派一人進屋子埋伏，否則放在屋內的車子會被敵人的特務摧毀，這樣你就無法潛進敵人的基地了。本次要摧毀的是裝甲車，記得要帶雷射槍；此外，基地內最右側那輛車要偷出來，別連它也一齊毀了。

接著我們要進攻非洲了喲！

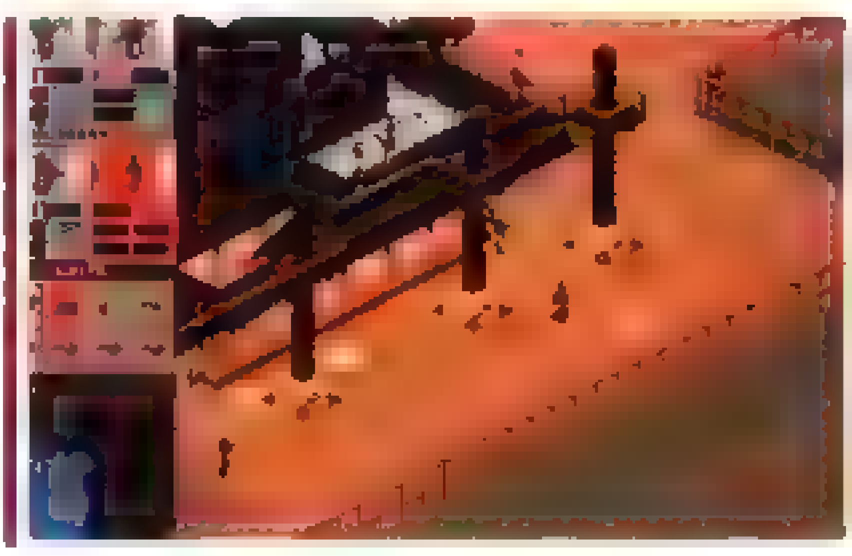
簡報：兩名在鄰近城市中的街頭搖滾歌手洩露我們的情報給敵人，我們必須除去這兩個人

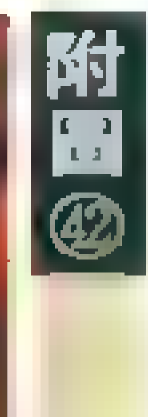


附圖41

提　示：因爲敵人的特務不會坐車出來，所以可以像附圖41一樣，由4號坐車去執行暗殺任務，其餘三人等待即可。

第42關 ZAIRE

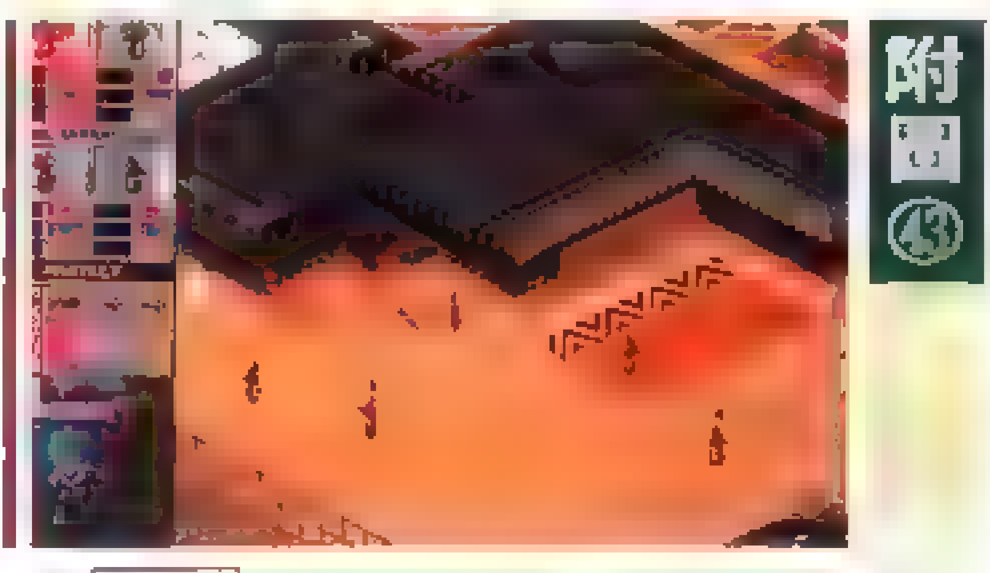




簡　報：一位地方警察的隊長計劃要退休，而他的繼任人選是敵人集團的人。我們的任務就是要說服這位新的隊長，並且把他帶回來。

提　示：本次任務可以如附圖42一樣，由4號去進行說服任務，其餘三人擔任警戒就可以輕鬆完成了。

第43關 KENYA



附圖43

簡　報：一位我們的秘密特務正在附近的城市中，而敵人派遣了大批特務要除去她。我們必須讓她安全地脫逃。

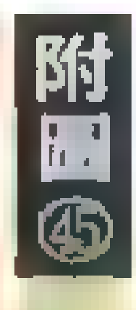
提　示：首先讓人員持雷射槍，並散佈成附圖43的形式；接著再視她的移動方向調整人員的位置。記得要拉大人員間的距離，以免受到狙擊時會措手不及。其餘的要領就跟第三十九關保護脫逃相同。

第44關 MOZAMBIQUE

簡　報：敵人在沙漠中的基地研究出一種新的武器，我們的科技人員需要這種武器，因此必須拿回它的原型。

提　示：本次任務很簡單，玩家只需一路殺進去即可，不過敵人的火力也不弱喲！武器（Gauss Gun）就放在附圖44上方的門後面

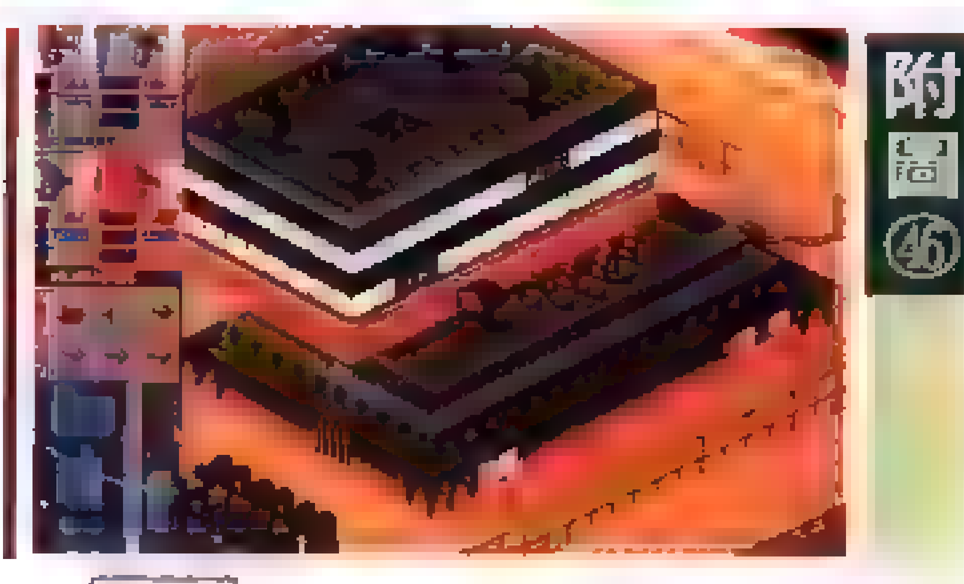
第45關 SOUTH AFRICA



簡　報：根據情報顯示，敵人在附近的區域活動。而本次的任務就是要除去他們的首領。

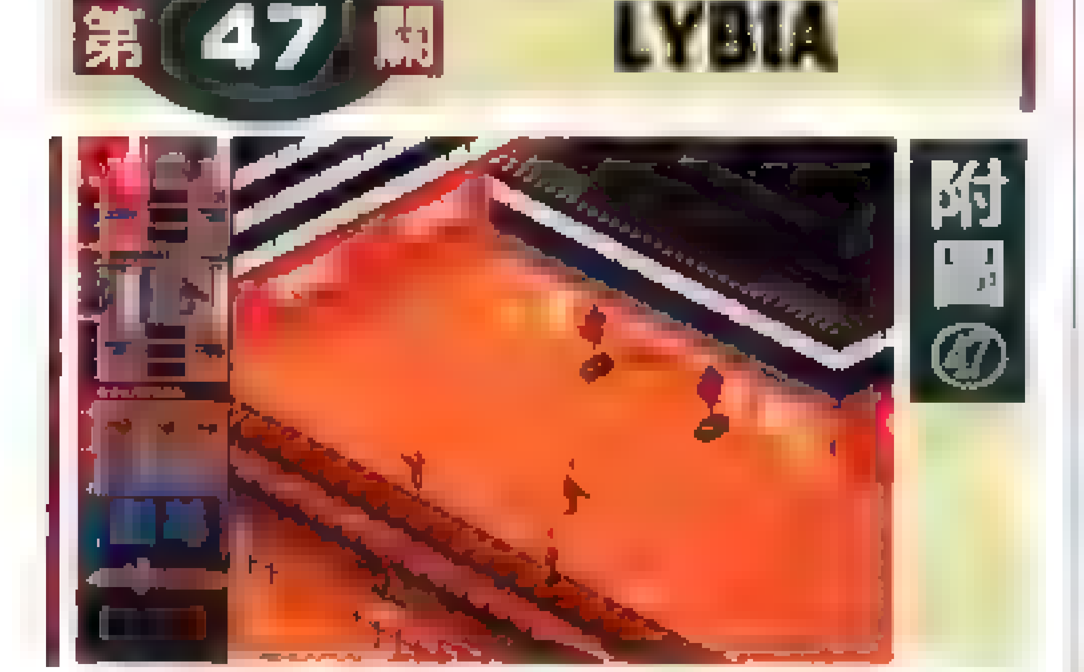
提　示：一開始玩家可能會在車營外發現輛裝甲車，不過千萬別去動它，因爲敵人的特務早在上面裝了定時炸彈。沒有車子要怎麼進去呢？請看附圖45就會明瞭了。記得手腳要快，否則被他溜了可得又重來一遍了。

第46關 NIGERZA



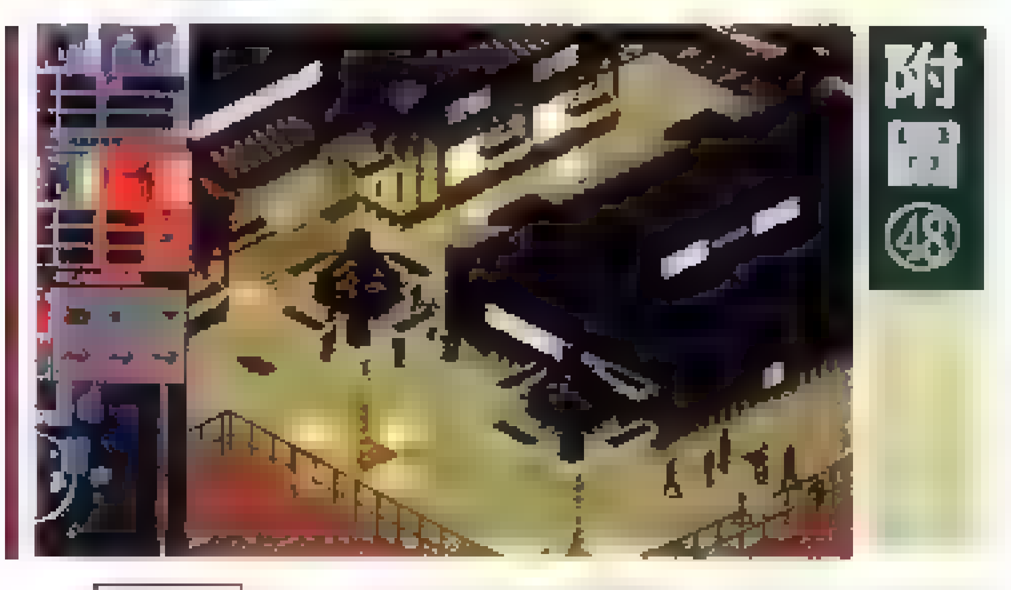
情　報：一位被證實具有領導秘密情報網能力的人正附近的城市中，我們必須說服她加入我們的行列。

提　示：本次任務將人員佈置成附圖46的形式，就可輕易擺平敵人的特務。在槍戰前，可先派四號去執行說服的任務。



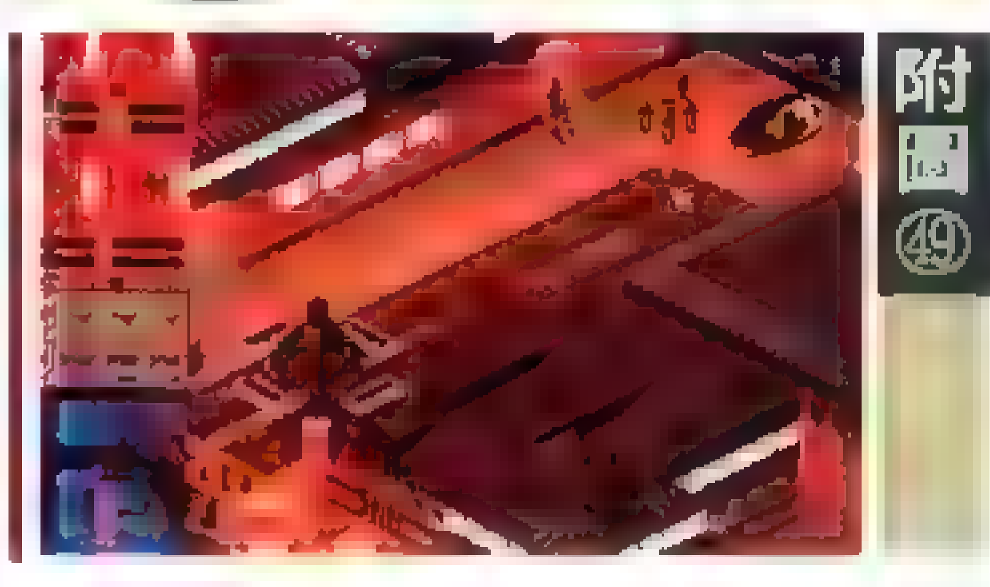
情　報：鄰近城市的貪心市長從市民手中取得了不少好處，現在正是展現我們領導能力的時刻，立刻除去他吧！

提　示：一開始將人員佈置成附圖47的形式，接著派四號去暗殺，其餘三人警戒即可完成任務。



情　報：一名著名的科學家正在為敵人研究武器。我們的研究及設計人員將會很高興能與她聊聊，所以我們必須說服並帶回她。

提　示：由於有重重的守衛監視，因此可以像附圖48一樣，一次引誘一些守衛來解決。如果怕誤殺她的話，可以在一旁等待；等她一走出屋子，再前往說服即可。



情　報：本次任務是要清除所有的敵人特務

提　示：一開始將人員移動到附近的屋頂上，即可解決大批的敵人特務。在掃蕩完本區的敵人特務後，可於附圖49找到車輛前往下一區去掃蕩。記得要殺光敵人的特務。

情　報：本次任務的目的也是要清除所有的敵人。

提　示：任務一開始大約會有幾十名的敵人特務持 MINIGUN 向我方掃射，此時應讓所有人員穿上能源力場（如附圖50）接著將二號、四號移至一旁以雷射槍攻擊敵人，由於敵人數目很多，所以要多帶一些雷射槍。

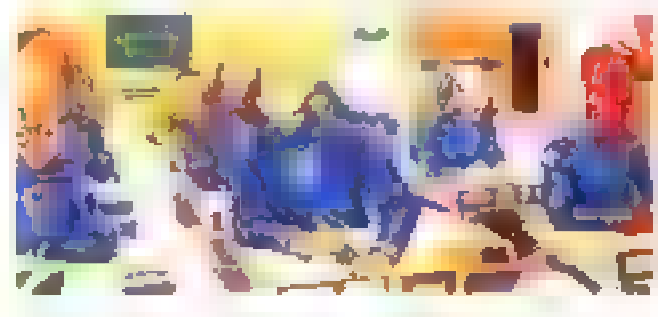
漫長的戰鬥終於結束了，您還滿意嗎？如果還不過癮，歡迎來挑戰難度更高、更刺激的《極道梟雄資料片》！

宇宙傳奇V
完全攻略(上)

羅蘋

在艦橋模擬室被長官刮了一頓後，長官叫我立刻到教室報到。唉！整天訓練，也不放個假，走出小室，發現一群老鼠匆忙奔逃四竄（星際艦隊的清潔工作實在做得不太好。）

往上走一個畫面，進入教室。唉呀！今天竟是"星艦領導才能"的測驗日子，大家早已埋首苦思作答…。趕快坐在自己位子上，老師叫我考完後找他談談。看看考題，實在是沒有一題會…。雖然作弊不是什麼光彩的事，但總比被當掉好吧！《用眼睛游標離開考題的特寫畫面，趁在空中飄浮的



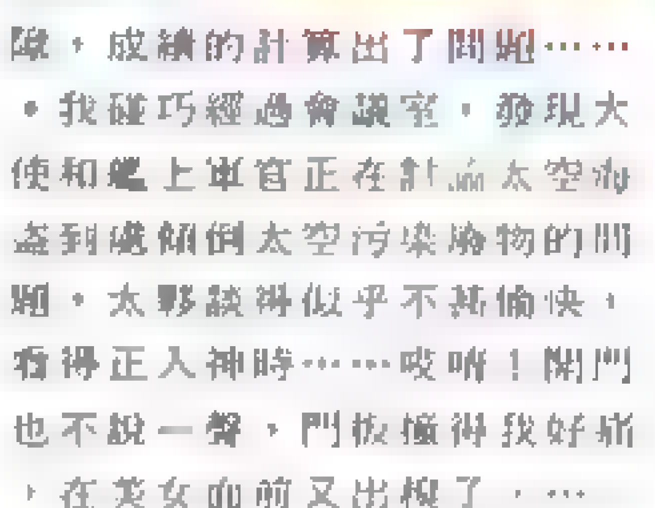
球體監考官轉過去背對你時，立刻偷瞄左邊大頭的考卷或桌子右前方的黑色面板》，雖然字看不清楚，但可輕易看出該選那個答案，再回頭作答你的考卷。若一[illegible]題寫[illegible]題，輕鬆答完十[illegible]考題。

時間到[illegible]，老師叫我去打掃星際艦隊的徽章圖形作為遲到的懲罰。往下走回艦橋模擬室外的走廊，《打開右方的門》…。從雜物室中掉出一大堆雜物，《撿起警示標誌的地板清潔器》，去做工友該做的事吧！

往下走，在通往艦隊大廳的轉彎處向右走，一直向右走到圖形伸出台上，傳送到下方。地板還真是髒，《把橘色的警示標誌放於地板上》（此處請先存個檔），再把地板清潔器放下。必須在有限的時間內使用清潔器把金色標誌上的髒污清清除乾淨，真是不人道！（注意，此處有時間限制，若沒有及時完成清掃動作則必須載入存檔重來）。

打掃完後，指揮官和一位美麗的女大使剛好來巡視。仔細一看，她不就是我在四代中邂逅的美女嗎？兩人走後往左走回走廊上。在這同時，由於一隻

小老[illegible]巧跑入[illegible]算成績的電腦中造成機件故障，成績的計算出了問題……。我碰巧經過會議室，發現大使和艦上軍官正在討論太空海盜到處傾倒太空污染廢物的問題，大夥談得似乎不甚愉快，看得正入神時……哎唷！關門也不說一聲，門板撞得我好痛，在美女面前又出糗了，…



回到走廊上，大頭正向其他兩位同學訴苦，說我在考試偷看他的考卷　還說常愛對我指指點點。

從會議室外往下走一個畫面，看到一群人圍在一起在看牆上的成績單。《走過去看看》，唉呀！真不得了，我竟高分通過了考試！不管是因為作弊或是那隻老鼠的緣故，反正司令官已認定我完成了星艦學院的課業，並即刻開始領導艘太空船，開始艦長的訓練課程。

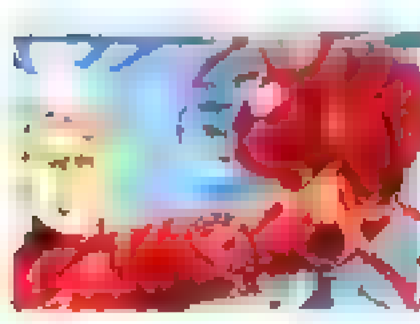
穿上大紅的艦長服還真帥！轉眼間人也已在太空船上。《坐上椅子》，《命令FLO》（綠頭的那個）向控制中心說一聲（HAIL STARCON）然後《命令DROOLE啓程（LAY IN A COURSE）》，會合點（

71552 ），並《啟動光速（LITE SPEED））》，轉眼間太空船便如流星般疾逝而去。

在同一時刻，有位綠色的機器人也同時啟動推進器跟蹤

於後，其中是否隱含了什麼危險？

當紅頭的 DROOLE 告訴我已接近目的地（Approaching destination）時，《命令他回到常速（REGULAR SPEED）》，並《啟動 RRS》。FLO 成功的撿拾起一個在太空中飄浮的太空廢料。沒有多久，機房的技師告訴我撿入的東西內有異物，不但有怪聲發出而且還有撕抓之聲。事不宜遲，我趕忙跳下椅子，從椅後的門進入機房。機房技師怕危險，只有我自己一探究竟了。《用手碰觸右方牆上的深藍色盒子》，哎呀！大堆垃圾倒了出來，竟然還有一隻蝦子纏著我不放……。

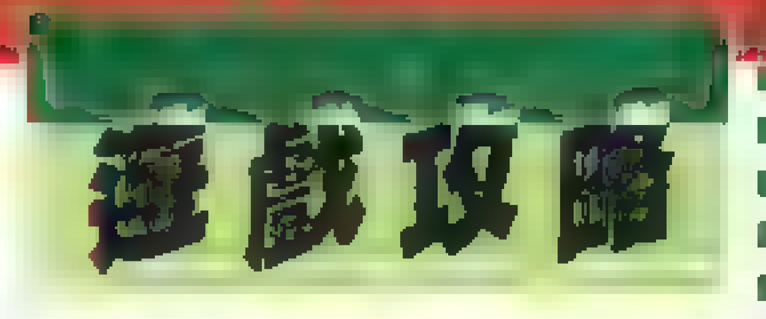


《拿取左下方工具箱中的物品》，必須要拿四樣物品：雷射切割器（laser torch）、保險絲（fuse）、抗酸劑（antacuds）、打孔器（Hole punch）。進入左方的門，看看還滿平靜的，再走回機……昳呀！不得了，那隻蝦子竟往傳送室的方向爬入，趕快再從左門回到傳送室，《走到畫面最左方》，蝦子竟又跳出來到我臉上……。這次逮到你了吧！

打開右方紅色瓶子的蓋子，《把蝦子放入其中，並迅速放入制酸劑》，讓這隻可憐的生物命靜一下。

沒事幹了，回到艦橋上，命令 DROOL 前往座標（92767）的位置（選" lay in a course "）。如同上一次航行般，一開始先啟動光速，當接近目標時再恢復常速。真奇怪，FLO 又發現了有一個太空廢物的軌跡。（覺得自己不但沒有當艦長所有的威風，反而像是收破爛的）《命令 DROOL 啟動 RRS》，再度吸入一包太空垃圾，沒多久，突然攔截

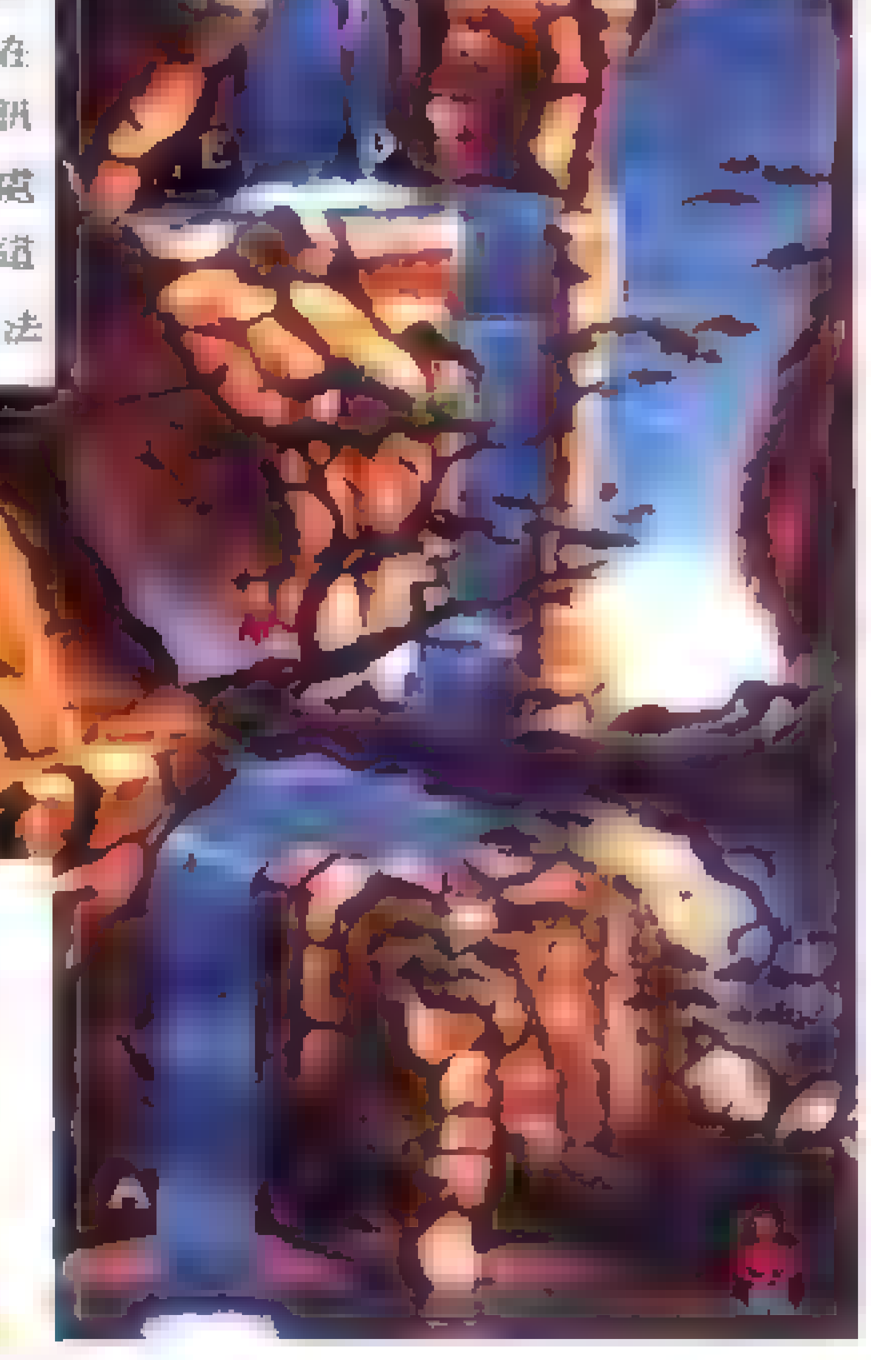
到一段訊息……好傢伙，原來就是你們這些人在傾倒廢物，我假裝是收訊者，告訴他我立刻前往處理。可惜的是，拖延了這麼長的時間，FLO 仍無法

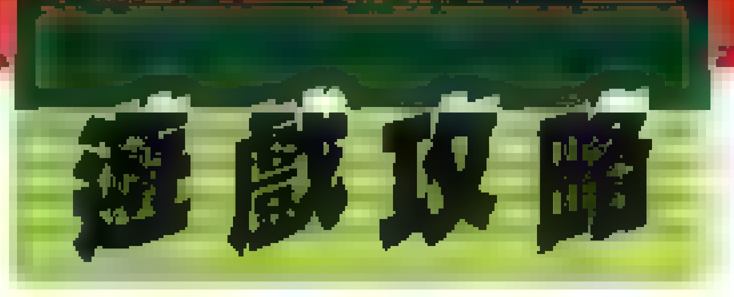


追查出訊息來源。

《命令 DROOL 前往 2001》，光速前進一段路程後，突然艦體劇震，FLO 報告本艦已遭攻擊，而且正被曳引光速網[illegible]……原來那位一直追蹤我的機器人，乃是由我在《宇宙傳奇（八）》[illegible]的人派來的。要我立刻棄船投降，[illegible]？別開玩笑了，我是艦長，怎可輕易投降……。想不到兩位船員貪生怕死，竟要求我立刻依照他的話做，否則……。

唉！走到剛剛放蝦子的[illegible]之房間，站在房間[illegible]





台上，《對準平台下命令》，傳送器便會啓動而送我下去。在同時，這位領賞金謀生的殺手也來到地表，準備追殺我。

接下來的一切動作都要快，否則就只能身首異處了！參見圖(1)先從畫面①的A處離開。到了畫面②，往右走，《用手把（a）處的樹枝折斷》。回到畫面①後，撿起樹枝，再從A離開。從B出來後，往右走，爬過樹枝（用行走游標），一直走到畫面③的最右側。《用樹枝打擊(b)處的香蕉，趁香蕉在搖晃時，趕快摘取一根香蕉》，等會會有意想不到的用處喔！

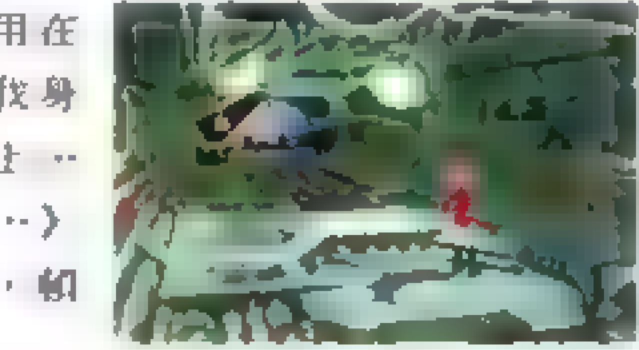
準備工作完成後，從左方離開，回到畫面②。進入C，從D出來後進入E……。終於出現在懸崖頂上。此刻，殺手機器人也步步逼近……。從(d)跳到（e）（用行走游標），爬上(e)後《用樹枝撬鬆石塊》，只見滾落的石頭把機器人擊個正著……。

驚險的追魂之旅結束了嗎？跳回（d）處，依序由F⇒E⇒D⇒C⇒B⇒A走回畫面①，看看有沒有機器人的殘骸……。唉呀！一粒大石頭竟沒能了結他的性命，趕快回到畫面③，躲入樹幹內。當機器人停在我正上方的樹幹上時，《把香蕉插入他背後的噴射器中》。（如果在來不及插入香蕉前機器人就飛走了，沒有關係，只要離開樹幹再爬入，沒多久機器人又會下來。）哈哈！堵住你的噴射孔看你還能如此神氣的飛來飛去嗎？只見"轟隆"一聲巨響，這次總算把這個索命者"終結"掉了。

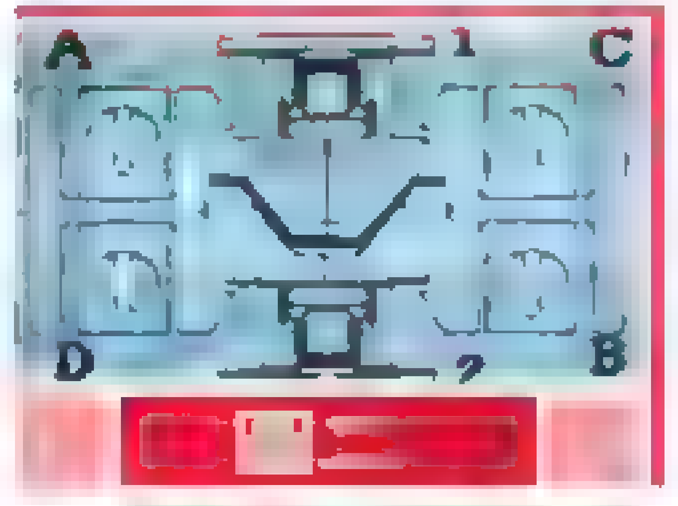
動畫結束後，《撿取畫面②左方的機器人頭顱》。回到畫面1，工程師Cliff因偵測到巨大爆炸聲而傳送下來……。"艦長，眞高興看到你還活著，本想下來幫你收拾殘骸的，這樣一來我也省去了向星艦總部報告事情原委的口舌……"眞是狗嘴吐不出象牙，聽得讓我火冒三丈。

傳送回艦上後，離開傳送室再進入，Cliff已傳送回來。把戰利品：機器人的頭丟給他看看，一番折騰後，找到了一個搖控器。站回台上，《對傳送台下達命令》，Cliff會跟我一起傳送下去。

在懸崖頂，往前走幾步，拿出剛剛找到的搖控器，《使用在我身上……》，頓



時出現一條裂隙，降下一個綠色平台。站到平台上，平台載我進入殺手機器人的交通工具內（此處請先存檔）。《打開右方的面板》，哦！出現了一個保險箱。參見圖2。



先打開1，然後是②，中間部份便會開啓，但也觸動了警報系統。

動作要快，旋轉A、B、C、D處的旋盤各一次，《觸動A轉盤下方的長方形面板，便可開啓左上方區塊。再開啓B處區塊。C、D兩處的轉盤必須各多轉幾次，在每次C、D均爲均"左上至右下"呈平行時，試著打開C。C打開後，D便可打開。《拿取中し的紅色物體》，趕快逃離現場吧！

總算在該船爆炸前全身而退。回到艦上和Cliff鬥鬥嘴後，走回艦橋前往下個目標吧！《命令DROLL前往（lay in a course）69869，光速》。接近目標後，恢復常速。《命令DROOL 進入標準軌道（standard orbit）》快樂的放鬆一下吧！

走到傳送室，《拿取瓶中的鑲子》，傳送下去吧！

唉！星艦總部的俱樂部竟簡陋至此……。坐下椅子和船員共享休閒時光吧！忽然有個莫名奇妙的人，跑過來說我又帥又聰明，硬是要送給我什麼"太空猴子"……。不拿白不拿，只有收下了。討厭的Quark又出現了，他從以前就一直看不起我，又對上次在地板上摔個四腳朝天的事記恨在心，想找我比戰鬥？沒問題，別的我不會，打戰鬥我最擅長。

遊戲的規則很簡單，有點

類似陸軍棋。每人有四艘不同形狀的太空船，及三個區域。這四條船可以隨意安置在三個區域中的任何位置，且每區域的船數沒有限制，也就是說可以把四條船全放在第一區（Section 1），把二、三區唱空城記；也可以各放一、、條船。總之，最後目的是讓正式開始後敵人不能輕易猜中你

的船艦位置所在。把四條船位置設定好後，選"DONE"便可開始遊戲。進行時，選"Weapon"可以發射武器，"Probe"可以發射掃瞄器，但只有四顆可用。勝負判定方式，乃是以最先把對方四條船艦均擊毀的人為贏家。

打敗了Quark後，走出遊戲室回到吧間剛好遇到喝醉酒的Cliff和人打架。再度出糗的Quark心中本已鬱餘恨未消，憑著這個報復機會自然不肯放過，立刻叫士兵把Cliff捉去關禁閉。

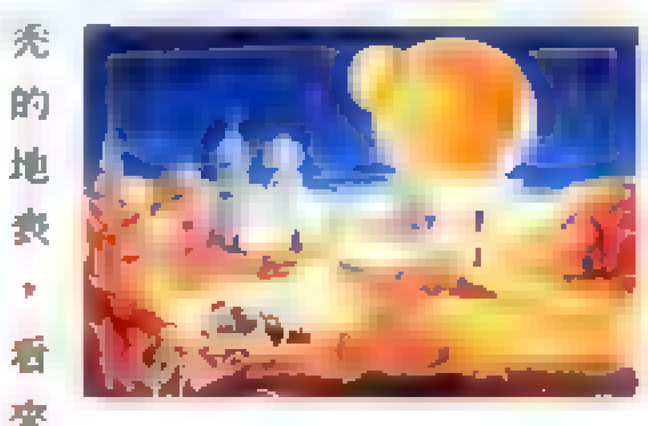
少了首席機房工程師，根本無法再讓我的船再動起來。坐下來和兩位船員商討解救Cliff的計策。討論一番後，決定設法引開守衛的注意力。看看物品欄中有什麼好東東吧！《把太空猴子（Space monkey）放入酒杯中……。》哎呀！還不是和電影"小精靈"的情節一樣嗎？只見猴子一直繁殖，數目不斷增加。趕緊找一找Cliff被關在何處……猴子四處飛竄，愈來愈多，幾乎把整個透明圓屋頂都占滿了。向右走，等警報響起後，兩個警衛便會走出去。《趕快按下右方控制台上的按鈕》，降下防護罩。

這麼多囚房，他究竟身在何處呢？只好一間間搜索了。在左側第三個房間，終於找到了這個冒失的傢伙。用手碰觸後得到放大畫面，《將鑷子拿出放在牢門上，這隻小傢伙便會合作地放出酸液把牢門腐蝕掉》。趕緊逃離現場傳送回艦吧！

只見一陣強光，整個基地已化成灰燼。唉！這次真的闖下大禍了。

回到傳送室後，把這隻立了大功的鑷子放回它的紅瓶子老家。回到艦橋，《命令DROOL前往90210》。有個奇怪的星球，《命令DROOL進入軌道（Standard orbit）》。按下座位右方中間的紅鈕，不要按到右方的自爆裝置。呼叫科學官（就是那個追殺你不成被改寫程式的機器人啦！），《叫它掃描星球表面（Scan planet）》。

待其報告完，到傳送室，DROOL會自願和你下去。傳送地點似乎和預料中有所出入。黃色的太陽、藍色的天空，再加上造型奇特的建築與光禿禿的地表，看來這是個沙漠地形的星球。進入中間那棟大建築物，用手觸動畫面中央的電腦，突然跑出一隻可怕的怪獸。怪物打了我幾拳後，把我推倒在地上。



這個時候最需要的就是鎮靜，當牠滴下綠色毒液的瞬間，我立刻把頭轉開閃避。閃了五次之後，DROOL終於及時現身把牠射昏。真是好險！怪物化為人形後，告訴我有關左方秘密通道的事。

撿起左下方的紙片，看看上面寫著什麼秘密。啟動畫面中央的電腦，輸入正確密碼：80869。看完電腦中的訊息，離開建築物，回到居高臨下的丘頂。向左直走，便可從秘密通道看到一個容器。看看容器……好傢伙！

使用通訊器（PCD）將自己傳回艦上吧！回到艦橋上，從遠方傳來了一道微弱的求救訊息。Goliash似乎已變成人間獄，每個人的臉都浮腫變形。

前往53284，恢復常速後進入軌道。進入座位後方的機房，開啟右牆上的紅色開關，再站於中央的台子上，便可下到地下一層的艙室。《拿取太空裝左方的面具及更左方氧氣筒。》操作左方的控制台，選"elevator door"，回到上面。到傳送室，站在台子上，《戴上面具》，傳送下星表面。先向左，再往上走到那個白色物體。《從開口看入》，拿取左下方的外套，發現原來這東西就是求救訊號的來源。《關掉閃動的紅色按鈕》，離開後向左直走。往事又重演了，從樹上撲下一人……。定睛一看，原來這次不是怪物，而是美麗的大使小姐。兩人吊在半空中，四周又有許多敵人環伺，該如何脫險呢？

精彩的還在後壁哦！

炎龍騎士團 攻略·提示·篇(上)

L·Y·C

第一章 襲擊

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	小隊長	LV 3	闊劍／硬皮甲	1
	士兵	LV 1	短劍／皮甲	10
友軍	艾利歐	LV 2	短劍／皮甲／藥草：1	

【地點】利達村

【劇情】當哈奇知道雷特尚活在人間時，立刻派遣軍隊來搜捕；當其中一小隊來到利達村時，與艾利歐起了衝突。

【目標】保護艾利歐，並消滅所有敵軍。

在這一章，我方所能控制的人物，就只有主角雷特王子、忠心的老侍衛克隆，以及其女兒米蘭；至於雷特的師弟艾利歐，則是由電腦所控制的中立角色。

在剛開始的時候，你得將所有隊員移往艾利歐的旁邊，否則他很可能會被後續的士兵所打倒；而艾利歐被擊倒的話，本關便算失敗。

敵人方面，除了小隊長的能力較強之外，其餘的士兵並不足為懼。若能夠妥善利用米蘭的火流星法術的話，將是致勝的關鍵。

戰鬥結束後艾利歐會加入，這時可以在城鎮中幫雷特、艾利歐及克隆購買闊劍，以增加整體的攻擊力。

第二章 初戰

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	特遣隊長	LV 3	騎槍／硬皮甲／藥草：2	1
	騎兵	LV 2	刺矛／皮甲	2
	士兵	LV 1	短劍／皮甲	10
	弓箭手	LV 1	短弓／皮甲	2

【地點】巴倫平原

【劇情】雷特一行人離開村莊時，遇到敵人的主力部隊。

【目標】消滅所有敵軍。

本關雖然多了艾利歐，但是敵人也增加到16名。新出現的兵種，有高機動力的騎兵，以及射程較遠的弓兵；不但都具有間接攻擊的能力，而且攻擊力也比一般士兵強。

如果已經除米蘭之外的隊員，都已經裝備了闊劍的話，只要確實保護好米蘭，並讓她在不被攻擊之下施展火流星法術，就可以輕易地通過這一關。

要注意的，是敵人頭目特遣隊長。就目前而言，具有相當的威脅；利用樹林掩蔽，可以減少其殺傷力。至於騎兵及弓兵，利用火流星法術可以很

快地解決。

本關結束後，騎士巴拉多會加入，記得幫他買把騎槍，以後便可以讓他大展雄風了。若有剩餘的錢，可以再幫米蘭買件巫師袍，以提高其防禦力及生命力。

第三章 黑暗森林

	名稱	等級	裝備	個數
敵人	鐵尼	LV 5	長弓／環狀甲／藥草：2	1
	小隊長	LV 3	闊劍／硬皮甲／藥草：1	2
	士兵	LV 2	短劍／皮甲	8
	弓箭	LV 2	短弓／皮甲	5

【地點】荷里森林

【劇情】隊伍進入森林後，遭到伏兵的襲擊。

【目的】消滅所有敵軍。

在剛開始的時候，敵人有兩隊由小隊長率領的隊伍，會從上下兩個方向夾擊雷特，但是只要先全力擊倒其中一隊，就不難應付。

敵人頭目是弓箭手鐵尼，不僅擁有射程達4格的長弓，命中及閃避率也都相當高。先設法讓雷特將他引出森林，再從四個方向予以包圍並攻擊。

由於鐵尼無法攻擊鄰近的我方，所以最好別把他一次擊倒，趁機來練練功，讓所有人的等級都到達8級以上，在往後會比較有勝算。

本關結束後，弓箭手洛加會加入，這時可以幫他買件比較好的防具，不然下一關將會很麻煩。

第四章 騎兵團

	名稱	等級	裝備	個數
敵人	希瓦那	LV 5	騎槍／鎖子甲／藥草：2	1
	騎兵	LV 3	刺矛／硬皮甲	12

【地點】荷里森林中倒平原。

【劇情】逃出荷里森林後，遇到以希瓦那爲首的騎兵團襲擊。

【目的】消滅所有敵軍。

因爲敵人的騎兵團具有相當的機動性，隨時都可能攻擊到米蘭及洛加等較弱的隊員，所以要確實地保護好。利用森林掩護，可以大幅提升其防禦力。

敵人的頭目希瓦那之實力並不下於巴拉多，而且還穿戴著防禦性頗高的鎖子甲，所以必須集中火力將他擊倒。

在這一關所花費的回合數，會影響下一關的進行；如果想要在下一關輕鬆一點的話，得趕在12回合之內結束。

本關結束後，騎士希瓦那會加入，這時可以將他身上所裝備的鎖子甲交給雷特，讓雷特的能力大幅提升。記得幫洛加購買長弓，他的威力可是相當強的。

希瓦那

第五之一章 東山道

【地點】道達拉東方山道

【劇情】由東山道前往聖者居處途中，遇到敵軍佈陣阻擋。

【目的】消滅所有敵軍。

名稱		等級	裝備	個數
敵人	多拉	LV 5	釘頭鎚／巫師袍／烈擊彈：4／藥草：3	1
	護衛	LV 4	闊劍／環狀甲／藥草：2	1
	小隊長	LV 4	長劍／環狀甲／藥草：2	1
	士兵	LV 3	闊劍／硬皮甲／藥草：1	6
	魔法師	LV 3	長棍／法師袍／火流星：6／藥草：1	4
	魔法師	LV 3	長棍／法師袍／激電術：6／藥草：1	2

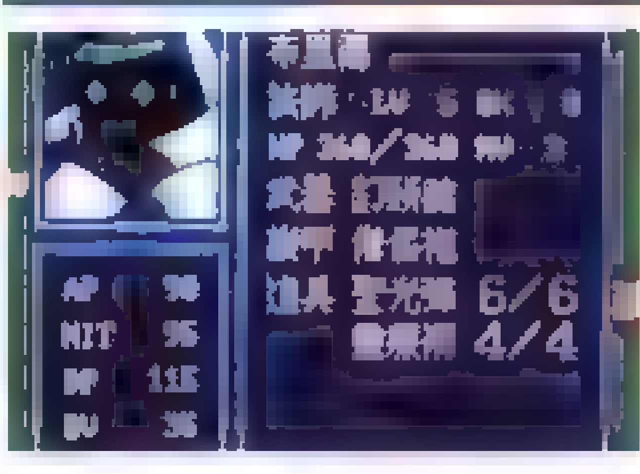
若是上一關能夠在十二回合之內通過的話，本關便會由西山道前進。這裡的敵人雖然有魔法師出現，但生命力及防禦力都不高，只要採取速戰速決的方式，應該可以在他們尚未使用法術之前消滅。

敵人的頭目是魔法師多拉，雖然擁有威力不弱的烈擊彈法術，但是只要採取消耗戰的話，就可以在其法術使用完之後將他消滅。

本關結束後，戰士卡里斯會加入，幫他購買長劍，以提升其攻擊力。

第五章之二 東西山道

名稱		等級	裝備	個數
敵人	布里德	LV 5	釘頭鎚／僧侶袍／聖光彈：6／醫療術：4	1
	護衛	LV 4	闊劍／環狀甲／藥草：2	1
	小隊長	LV 4	長劍／環狀甲／藥草：2	1
	士兵	LV 3	闊劍／硬皮甲	6
	弓箭手	LV 3	長弓／皮甲	4
	僧侶	LV 3	長棍／法師袍／聚合氣：4	3



【地點】潘達拉西方山道

【事件】由西山道前往聖者居處途中，遇到敵軍佈陣阻攔。

【目的】消滅所有敵軍。

要是在上一關超過十二回合才結束的話，便會從東山道行進。雖然僧侶很多，但是本身的戰鬥能力不強，可以很輕易地解決。

最後的頭目是僧侶布里德，除了防禦力超高之外，還會使用聖光彈法術，不僅威力很強，而且射程長達9格，是個棘手的敵人。如果前衛穿戴鎖子甲的話，就可以使用消耗戰術來將他的聖光彈消耗掉，再一起圍上攻擊。

本關結束後，戰士卡里斯會加入。幫他購買長劍，以提升其攻擊力。

第六章 聖者

【地點】潘達拉山頂

【事件】到達聖者居處時，發現敵軍正圍攻聖者。

【目的】保護聖者索尼克，並消滅所有敵軍。

在這一關的目的是保護聖者索尼克，不過依聖者本身的實力而言，其實足以自保，所以不需要太過緊張。

在一開始時，敵人的特遣隊長會衝過來，盡量算好其攻擊範圍，在他尚未出手前就先將其消滅掉。另外狙擊手與弓兵的連手攻擊，威脅性也相當

病，最好儘快消滅掉，其他的就輕鬆多了。

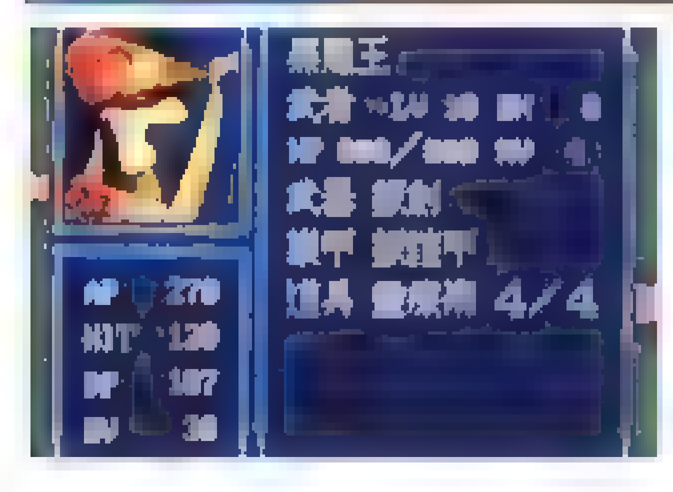
頭目羅沙及護衛的能力都不弱，但是利用索尼克的聖光彈及再生術從旁協助的話，應該可以解決得掉。

在進入城鎮時，由於下一關雷特需獨自一人接受挑戰，所以先幫他裝備最好的護甲。

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	羅沙	LV 8	巨劍／鱗甲／回復劑：1	1
	護衛	LV 5	長劍／鎖子甲／藥草：2	2
	特遣隊長	LV 5	長戟／環狀甲／回復劑：1	1
	士兵	LV 4	闊劍／硬皮甲／藥草：1	4
	狙擊手	LV 5	長弓／環狀甲／回復劑：1	1
	弓箭手	LV 4	長弓／硬皮甲	4
	魔法師	LV 3	長棍／法師袍／火流星：6	3
	僧侶	LV 3	長棍／法師袍／聚合氣：4	2
友軍	索尼克	LV 1	法師杖／僧侶袍／聖光彈：8／再生術：8	

第七章 試煉

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	黑龍王	LV 10	銀劍／銀鎧甲／靈療術：4	1
	殭屍兵	LV 5	長劍／環狀甲	8



【地點】播達拉山東方試煉洞窟

【劇情】得到聖者的指引，須通過試煉洞窟的考驗。

【[illegible]】在雷特獨自一人之下，撐過八回合。

這一關的結果，是雙線劇情的分歧決定點。也就是說，有沒有撐過八回合的時間，會影響第十關以後所有的劇情發展。

黑龍王的實力要比雷特強上許多，所以不要去硬拼；若想要撐過八回合，就注意別與黑龍王直接戰鬥，可以利用山壁地形的掩護，儘量與最少的僵屍兵接戰。如果運氣夠好的話，或許可以支撐到八回合。

若你想要走另外的劇情支線時，只要在剛開始時直接找黑龍王決鬥，那麼就可以在八回合之前結束。在這一關就算是雷特被打倒，劇情依舊可以進行下去。

巴拉多

本關結束後，騎士桑特會加入。雖然剛開始時，他的能力可能比巴拉多或希瓦那弱些，但只要練到一定程度之後，他的隱藏潛力便會開始發揮出來。

第八章 刺客

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	沙達拉	LV 10	必殺劍／鱗甲／回復劑：1	1
	護衛	LV 8	長劍／鎖子甲／藥草：2	2
	精銳隊戰士	LV 6	長劍／環狀甲／藥草：1	6
	弓箭手	LV 5	長弓／環狀甲／藥草：1	4
友軍	凱亞	LV 10	巨劍／鱗甲／回復劑：2	

【地點】播達拉山腳東南方海岸

【劇情】經由聖者指引，前往找尋凱亞時，發現其宿敵沙達拉正引兵攻之。

【[illegible]】保護凱亞，消滅所有敵軍。

本關的目的是要援助前戰士團長凱亞，但實際上他的能力也足以自保，你不需為他煩憂。倒是敵人的攻擊力，對我方隊員的威脅性比較大，所以利用森林作戰是個較安全的方法。

敵人頭目是凱亞的宿敵沙達拉，他的必殺劍威力遠超出一般武器，所以千萬要小心。在一開始之後，凱亞會退到雷特身旁，所以你只要好好利用凱亞的超高防禦力，便可以阻擋不少對雷特的攻擊。

在過關之後，戰士凱亞會加入。這時你可以將他身上的鱗甲交給雷特，以大幅提升雷特的生命力及防禦力。還有本關商店會出售難得一見的戰士劍，至少要替雷特買一把。

第九章　平原會戰

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	萊卡斯	LV 12	長戟／鎧甲／回復劑：1	1
	護衛	LV 10	長劍／鎖子甲／回復劑：1	2
	精銳隊騎士	LV 8	騎槍／環狀甲／藥草：1	6
	狂戰士	LV 10	巨劍／鱗甲	1
	精銳隊戰士	LV 7	長劍／環狀甲／藥草：1	8
	精銳隊弓兵	LV 8	長弓／環狀甲／藥草：2	2

【地點】紫微平原
【劇情】知道雷特等人即將到達卡爾城，萊卡斯親率大軍迎戰。
【目的】消滅所有敵軍。

這一關可算遊戲中比較困難的一關，很多玩家想必在此關叫苦連天。在開始時一定得定好作戰方法，否則敵人如潮水般的攻勢，會讓你喘不過氣來。

敵人的頭目是騎士萊卡斯，其攻擊力相當地強，千萬要小心。另外第一次出現的狂戰士，也具有相當強大的攻擊力，如果想要在一開始消滅狂戰士的話，雖然是個很直接的方法，不過要應付下回合衝來的騎兵，可就要考慮清楚了。

這一關可能會犧牲隊員，但是建議儘量避免，否則在教會復活的費用，會讓你的錢包大受損傷。

在過關之後，法師泰尼克及弓箭手莉娜都會加入。這一關的商店有不少強力的裝備及法術，記得多買一些。

第十章　搶攻橋樑

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	托巴	LV 12	銀劍／鎧甲／回復劑：1	1
	狂戰士	LV 10	巨劍／鱗甲	3
	精銳隊戰士	LV 8	長劍／鎖子甲／藥草：2	8
	弓箭手	LV 8	長弓／環狀甲／藥草：1	3
	魔法師	LV 5	釘頭鎚／法師袍／激電術：4	3
	僧侶	LV 5	釘頭鎚／法師袍／聚合氣：4	2

【地點】西橋
【劇情】為了阻止雷特前進，敵軍在橋上佈下陣式欄截。
【目的】消滅所有敵軍。

如果雷特在試煉洞窟能夠支撐超過八回合的話，那麼在平原會戰之後，劇情的發展就會從本章開始。

在這一關，只要能夠好好地利用泰尼克的聖光彈，再善用橋旁的地形作戰，應該能夠相當輕易地通過。

本關的頭目是此地區的領主托巴，是屬於戰士系的高級職業，其實力不可小看。如果利用騎士及法師來間接攻擊他的話，就可以在不傷毫髮之下擊倒他。

這一關結束後，可以在武器店幫洛加及莉娜購買弩弓，這樣的話，在下一關會比較輕鬆些。

名稱		等級	裝　　備	個數
敵人	布拉斯	LV 15	弩弓／鱗甲／回復劑：2	1
	精銳隊戰士	LV 10	巨劍／鎖子甲／回復劑：1	8
	狙擊手	LV 12	弩弓／鎖子甲／藥草：2	4
	精銳隊弓兵	LV 8	長弓／環狀甲／藥草：1	8

【地點】洛梅特城

【劇情】富雷特一行人進入城內時，發現四周被敵軍包圍。

【　　】消滅所有敵軍。

在這一關弓箭手相當多，而且因為在城牆內的街道上作戰，所以得隨時注意敵人弓兵的長程攻擊。

敵人的頭目是哈奇直屬的殺手布拉斯，目前只裝備一般的弩弓，但是其攻擊力仍相當可怕。要確實保護好米蘭，否則一下子就被擊倒了。

在戰鬥一開始，儘量將所有的隊員集中起來，別讓對方的弓兵集中攻擊，否則很容易就被擊倒。善用莉娜的超長射程，隔著房屋射擊，可以在敵人無法反擊之下，有效地削弱敵人的生命力。

過關之後，在商店內購買時，記得幫所有人都至少帶一份回復劑，不然在下一關可是會相當吃力的。

名稱		等級	裝　　備	個數
敵人	布拉斯	LV 15	貫殺弓／鱗甲／回復劑：2	1
	狂戰士	LV 12	巨劍／鱗甲	6
	狙擊手	LV 12	弩弓／鎖子甲／藥草：2	10
	僧侶	LV 8	釘頭鎚／僧侶袍／聖光彈：4／聚合氣：4	3

【地點】虛闇森林

【劇情】進入森林後，遭到布拉斯再度率兵襲擊。

【　　】消滅所有敵軍。

一開始我方的隊員不僅被分別包圍，而且敵人的弓箭手更為強悍，所以這一關頗為麻煩。

由於布拉斯已經裝備了貫殺弓再度前來，所以其威力要比上一關強了不少。首先將所有隊員撤入森林之中，利用森林的掩蔽，可以提升相當的防禦力。只要先擊倒地圖中央的僧侶，就可以不用擔心敵人僧侶的聖光彈攻擊。

利用索尼克的聖光彈，可以對抗敵人弓箭手的攻擊。再加上洛加及莉娜的遠程攻擊，應該可以儘早消滅對方的狙擊手。

本關結束後，在商店可以買到極罕見的貫殺弓。一定要幫洛加及莉娜各買一把，否則錯過了就沒機會了。

第廿三章 山中隱士

【地點】亞姆山南方

【劇情】爲拜訪隱士尋求王室秘藏之力，卻發現隱士乃黑暗祭司迪斯所假扮。

【目的】消滅所有敵軍。

在一開始的時候，雷特、巴拉多及希瓦那會被敵人所包圍，但是只要讓他們退往懸崖邊的話，就可以避免遭到多方面的同時圍攻。

本關的頭目是黑暗祭司迪斯，具有非常強的魔極霸法術，所以得先消滅其他的敵人，等到所有的隊員集結之後，再用消耗戰術來擊倒他。把守要道的精銳隊長能力雖然不弱，但是分配得當的話，一回合之內便可以解決掉。至於右上方的五名法師，用弓箭手射擊便可以很輕鬆地消滅掉。

本關過後，雷特可以得到王室所封印的炎龍劍及炎龍鎧甲；其中炎龍劍的攻擊範圍可達3格，攻擊力又超強，可說是威力無比的最強武器。

	名稱	等級	裝 備	個數
敵人	迪斯	LV 18	力之杖／祭司袍／魔極霸：3／爆龍炎：4	1
	護衛	LV 12	銀劍／鎧甲／回復劑：1	2
	精銳隊長	LV 15	戰士劍／銀鎧甲／回復劑：2	1
	精銳隊戰士	LV 10	巨劍／鎧甲／回復劑：1	8
	妖術師	LV 12	法師杖／祭司袍／魔極霸：4	1
	魔法師	LV 10	釘頭鎚／巫師袍／狂雷怒：3／烈擊彈：4	3
	高段僧侶	LV 12	法師杖／祭司袍／聖光彈：8／靈療術：3	1
	僧侶	LV 10	釘頭鎚／僧侶袍／聖光彈：4／靈療術：3	3

第十章 古代遺跡

	名稱	等級	裝 備	個數
敵人	羅亞	LV 12	銀劍／鎧甲／回復劑：1	1
	精銳隊騎士	LV 9	騎槍／鎖子甲／藥草：2	4
	精銳隊戰士	LV 8	長劍／鎖子甲／藥草：2	4
	精銳隊弓兵	LV 8	長弓／環狀甲／藥草：1	4
	魔法師	LV 8	釘頭鎚／巫師袍／激電術：4	3
	僧侶	LV 8	釘頭鎚／僧侶袍／靈療術：3	2

【地點】哥羅埔島古代遺跡

【劇情】根據學者指引，前往古代遺跡找尋一武學時，遇到敵軍乘車而來襲擊。

【目的】消滅所有敵軍。

如果雷特在試煉洞窟中沒有撐過八回合的話，在王宮會戰之後，劇情就會從本章開始進行。

本關的頭目是武者羅亞，比起一般士兵可要強了許多；但是由於克尼克及莉娜都已經加入我方的陣容，所以應該很容易擊倒。

利用高台上的階梯作戰，可以阻擋對方的同時攻擊，也可以讓後方的騎士、弓箭手及法師作間接攻擊。由於這一關算是較簡單的一關，所以可以趁機練練功，以提升人物的等級。

本關結束後，武學之一的紅武學會加入。由於他本身的裝備較爲特殊，所以不需再幫他購買裝備。

第十一章 魔族出現

【地點】東橋

【劇情】敵前往天湖時，發現敵軍以佈陣等候，而且傳說中的魔族也出現。

【目的】消滅所有敵軍。

本關是魔族首次出現的關卡。不論大惡魔或一般的惡魔，都具有飛越水面的能力；不僅攻擊力頗高，又能夠施法，可算是比較麻煩的對手。如果能妥善利用幸尼克的聖光彈，以及紅武聖的攻擊力，應該可以順利地擊倒魔族。

至於其他的敵人，包括本關的頭目精銳隊長，利用紅武聖為主力攻擊，就可以很輕易地解決。不過最好在此關練練功，不然再往後的戰役就不太容易應付了。

過關之後，最好幫[illegible]及幸尼克購買大範圍的攻擊法術（如果你還沒買的話），並注意所有人所穿戴的裝備。

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	大惡魔	LV 12	利爪／青色硬皮／烈擊彈：4	1
	惡魔	LV 8	利爪／硬皮／火流星：6	2
	精銳隊長	LV 12	戰士劍／鎧甲／回復劑：2	1
	狂戰士	LV 10	巨劍／鱗甲	3
	精銳隊戰士	LV 9	長劍／鱗甲／回復劑：1	8
	精銳隊弓兵	LV 8	長弓／環狀甲／藥草：2	3
	僧侶	LV 8	釘頭鎚／僧侶袍／靈療術：3	2

第[illegible]的血戰

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	西斯達	LV 15	銀矛／鎧甲／回復劑：2	1
	惡魔	LV 8	利爪／硬皮／火流星：6	4
	狂戰士	LV 12	巨劍／鱗甲	6
	精銳隊騎士	LV 12	長戟／鱗甲／回復劑：1	6
	精銳隊弓兵	LV 12	弩弓／鎖子甲／藥草：2	3
	僧侶	LV 10	釘頭鎚／僧侶袍／靈療術：3	2

【地點】馬拉山脈大湖

【事件】雷特在大湖分散找尋時，遭到敵軍分別包圍攻擊。

【[illegible]】消滅所有敵軍。

這一關可說是名副其實的『血戰』。在一開始的時候，部隊被打散到地圖各個角落，所以除了雷特所面對的以頭目西斯達為首的敵人主力之外，其他的人也得小心應付。

在左上方的萊特，由於左右都被狂戰士所包圍，所以處境可說是最危險的。在一開始的時候，就得往左衝出包圍網，再與下面的洛加等人會合。

雷特這一邊的話，以邊戰邊退的戰術，退後到[illegible]扇狀的[illegible]障壁，以減少騎士的攻擊有效範圍；再藉著[illegible]醫療法術的協助，就可以暫時撐住，以待其他人前來救援。

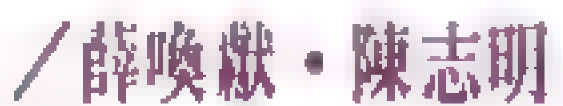
本關結束後，[illegible]武聖之一的[illegible]將會加入，由於他本身的裝備也屬特殊裝備，所以不需再幫他購買裝備。

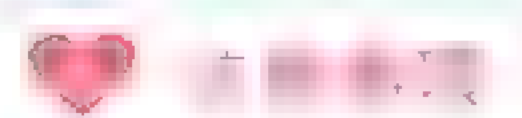
插畫提供／狼印

美少女夢工場 II

養成之書(下)

光陰似箭、日月如梭，看過上期的養成之書後，相信不少讀者又經過了N個八年，又養過了N個女兒，再接再勵，繼續增產報國，當然也多了N倍的育兒經驗，不過育女成王恐怕是大多數養父奶母的共同心願，本期除再叮嚀各項技巧、注意事項外　也提供了育女成王，八年大計的篇幅。編輯室在此預祝玩家早日升格當王爸（若因讀音相同產生誤會，恕不負責）



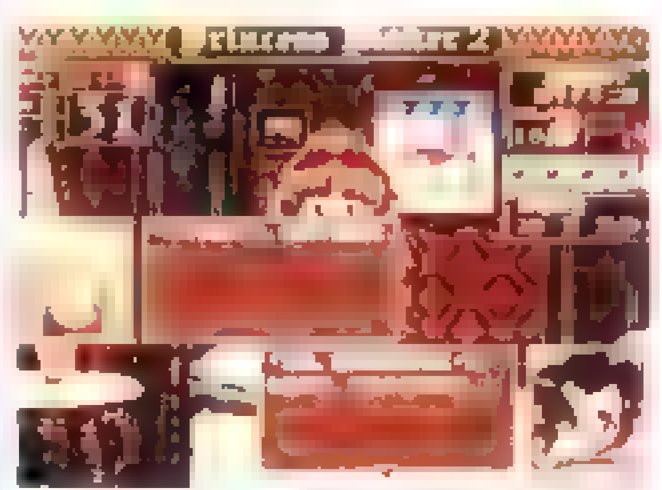


(1)當您女兒打怪物打煩時，不妨打打出城的人，其中商人及流浪者錢最多，不過打他們要付出不小的代價（又扣道德、又加罪惡感的），另外，當您不幸（應該是老天有眼吧！）被抓到時，四大評價又是被扣得體無完膚的。

(2)當您女兒變壞指數到達100%時，就有可能因爲做壞事而被捕，四大評價一樣是被殺的很慘。

(3)筆者發現16歲開始，要是您豐年祭時"忤逆"您女兒，那她可不是只加疲勞值10就解決囉！她有時甚至會與您斷絕父女關係？不，是減低父女關係10，夠殘忍吧！

(4)惡魔之劍不能賣，相信這是衆所皆知的殘酷事實（不知道爲什麼？賣賣看！但可別忘記存檔喔！），今天要告訴大家一個小秘密，那就是只要您女兒再找國王談話就可以把人際關係值加回來。

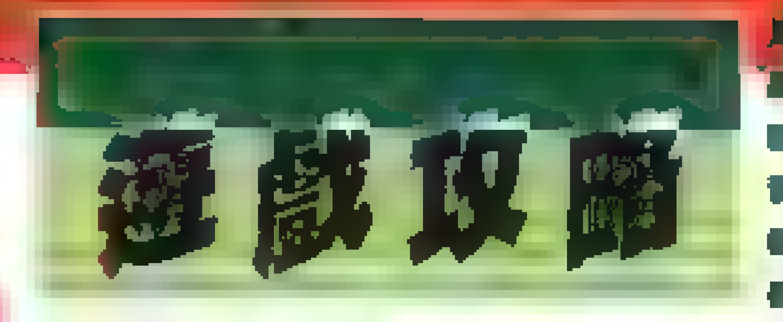


(5)除了四大精靈之外，另外還有一位魔族的訪客，他會要收買您女兒的道德值，10元換1點，由於錢會很多，另外道德又不好練，所以筆者不建議賣。至於他出現的條件，應該是當您女兒的道德值遠高於感受值時，就會隨機出現。）（補註：魔羯座一開始的時候，這位不速之客比較有機會來到，如你想買惡魔的首飾，不妨就答應他；反正遲早會扣，有人願意買還求之不得呢！）

(6)在打通緝犯時，要是您女兒不幸落敗，又頗具姿色時

，那就會有失身的可能（不要怪我不用肯定句，因爲是隨機的）；所加之點數哦、南間爲25點，北方爲30點，而且您無法找他們報仇，因爲他們只出現一次。（嗚……我可憐的老婆？不，女兒啊！不過，最令筆者們懷疑的一點就是血薔薇也是女的，爲什麼仍會…難道她是……。）

(7)只有夏裝　冬裝、倒的衣服及傾國的衣服　定令身，



其他衣服則否。

(8)離家出走的原因可能有二：身體不好，變壞指數太高或太久、感受性太高。

(9)提早完成修行會增加評價，提早一天加一點，至於加哪一項，則看您哪一項屬性較高。

(10)練育幼院是筆者知道唯一能加母性的地方，所以，要練母性的人請不要放過。不過，父女關係會下降喔！

(11)當女兒出城修行時，切忌不可由入口回來，因為這又會扣父女關係值，一天扣一點。（天啊！眞狠！）

(12)當您女兒的智力遠低於魅力時，您女兒的臉會變得有點奇怪（看來有點羞澀的感覺，臉紅紅的。）這不會造成任何影響，請不要擔心。（註：體力似乎也有影響喔！）

(13)當您女兒去練劍術及格鬥技時，會有人出來踢館，要是被踢館成功時，那通常有一小段時間您女兒無法上課（當然是被踢掉的課）。要是您打敗踢館的人，那評價會+15點。

(1)不知您有沒有注意到，當您女兒某樣屬性為很低時，如道德，您要是給她穿如惡魔的衣服，這類會減低道德屬性的衣服，再把它脫掉，您會赫然發現，道德值直升至100點，這可夠您省三個月喔！同類物品詳見附表。

要穎加法之物品

名　稱	要穎加法
雙手巨劍	防禦＋4
鐵長劍	戰技＋2
惡魔的服裝	道德＋100
鎖子甲	戰技＋3
龍鱗甲	戰技＋15

(2)當您女兒14歲後，會有人出來找您女兒約定參加豐年祭的比賽，要是當您想要約定的評價還不夠高時，怎麼辦？只要14歲以後的行程不排上課，那她就暫時不會出現，這可是很重要的。

約定對手

項目	姓　名
戰士	阿妮塔・卡薩多拉
魔法	溫蒂・拉克西斯
禮儀或舞蹈	帕托雷西亞・狄
家事	瑪雪夏・西亞菈亞

(3)雜貨店可是一個重要的地方，要善用它所賣的東西。例：在打工時，要是無法扣掉疲勞值，又無法變壞女孩時，建議Load出上一個月的記錄，先買一個娃娃再賣掉（這是以疲勞值為0為準，要是您不只40點，那就多買幾個，反正就是把疲勞值往上加），只要算好打工完後能剛好突破10%即可，太多也不好，如此，就可以有效的消去疲勞值了。（此法只適用於道德及信仰不高時，變壞指數10%～60%時疲勞值約110左右時。）

(4)豐乳丸及減肥牛奶賣掉與用掉的效果相同，而且又會拿到錢，不錯吧！

(5)由於會有寒流及熱流（？）的到來，所以建議平常最好不要穿夏裝及冬裝，如此才能扣疲勞值。（雖然只有少少的幾點。）

(6)因為課有先後緩急，所以當您在作課程安排時，必須做好通盤計畫，例如平常到城外修行就排上課只有8天的，而夏季到海邊游泳時就排11天的，又如格鬥初期不會增加防禦力，那就排在上課只有8天，甚至7天的，而教堂則盡量排9天以上，道德上升才快，諸如此類應注意的事項，就請玩家自行依照個人目標編排。另外還有一點，像格鬥技要到中級才能加防禦力。可以在初級時不帶錢上課，月初下指令時故意留一些些錢，然後去上課，雖然會被他譏笑，他依然會幫你升級，可節省一點點錢。

(7)平常月初下指令時，先將身上有關加氣質的物品裝備起來，如絲的洋裝或者是恩賜之劍，再進城去找人對話，然後到市場買東西。要問原因？自己想吧！諸如此類小動作，自己要養成好習慣，雖然感覺差不了多少，對早期影響甚巨呢！

(8)所有的武器及防具都可以不買，武器可自北方獲得，打敗東方通緝犯巴那修多後，就可奪得皮甲，先裝備之後再以此打敗南方巴妮斯特，又拿到鎖子甲，同上理，借它用來打敗城北最後的通緝犯卡斯提納，13歲左右又可拿到戰神之劍，打敗武神拿到武神之劍，從頭到尾，所有裝備不花一文。

(9)在這又要宣布一個公開的祕密了，您知道 F3 是加速鍵嗎？如果不知道，沒關係，您可以臭屁給那些不知道又不肖軟體世界的人看。

養女成王，八年大計劃

首先，玩家們必先認清諸位掌上明珠的人生目標，訂定努力的方向，在生命的原點上就要做好"生涯規劃"，讓各位的女兒不但贏在起跑點，並且一路領先直達終點，爭取最後的勝利（嗯…好八股）。八股雖歸八股，卻是所有人生策略遊戲共同的特色，當然也包含閣下的未來（好可惜人生不能用求守護神施展 L/S 神功，更不能重玩一次，如今才來寫攻略，在此陪罪，不然說不定可以依照攻略變成…女…）。本篇攻略所走的目標是"全知全能全方位的女王"，至於閣下若是不想當女王（我看大概是當不上吧！），可以依此稍作加減（當然是減多加少。）（奇怪了！不就是全知全能的女王嗎？還有什麼可以加呢？）（罪過呀！）（我咧…）應該是可以順利完夢。

自您開始教導女兒至命運之日，只有八年時間，所以一定要以最少時間，最少費用，獲取最大點數，才能有較大的勝算。

一開始，飲食先選增強體力，日後出城修行有較大的存活機會。

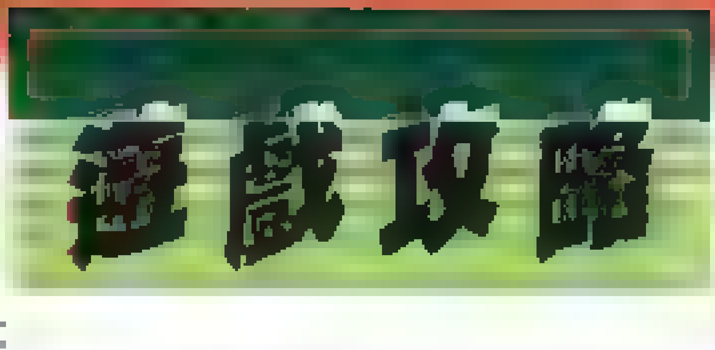
♥ 初戰—烹飪 ♥

先設法贏得第一年比賽冠軍，一般來說，可以較易得到第一名是烹飪及舞蹈比賽，於在宮之前可以自由選擇其中一個項目參加，作者建議先練烹飪，之後的星座多半只能參加舞蹈，而在約 8 月24日之後至 9 月底的星座，很抱歉，在下實在無能爲力，回天乏術，第一年奪魁的希望是落空了！你只好等待來年了。如您選擇烹飪，首先只好乖乖呆在家裡練家事，無論任何星座，最好在19週之內練成，不但每次所加點數要多，而且每一項要平均，不然只好去求助於你的守護神 取出記錄了；鍛鍊的時候，有空不妨出城逛逛，撈錢去也，烹飪最好有70以上（有時間就練到 100），感受性要有 120 ～ 130（烹飪 100 時，感受性約要 100 左右，多多益善），至於感受性就請您買娃娃吧！比賽時您就要不時請守護神在一旁迷惑裁判，不行再來一次，最後一定是人定勝天的完美大結局（如果你屬性在邊緣左右，你可能就會了解，你比 國父還偉大 失敗十次根本不算什麼）。

♥ 初戰—舞蹈 ♥

若您選擇舞蹈，不要遲疑，馬上出城大肆收刮，月底之前一定要超過 1200G 以上，而不超過 3000G 爲宜，因爲只要超過 1000G 以上旅行的人就會出現，而諸位玩家一定要在比賽之前買到兩個惡魔之首飾（須時兩個月），花一周時間

歸還西方的惡魔（連續進去兩次），獲得 200 點魅力，如您覺得還不放心，順便參加魔王的宴會，再加 1 、 2 次魅力；另一個方法是最好先去西方挖寶，然後買一個惡魔之首飾，在九月底才還它，其餘要求魔王加（此方法乃針對 8 月底的魔女座而設計的，如是獅子座的話，你先得去教會打幾天工，才能承受多次魔王的剝削，



順便提醒你：獅子座特別是近8月下旬，比賽若想獲勝機率較低的。）。記得順便買徐的洋裝，然後在舞蹈比賽就……，畢竟大臣也是人（而且還是男人）看到漂亮的妹妹，管她體力、藝術多少，只要魅力夠（200以上），想不第一都難！在比賽完後，先考慮上劍術（練魔法也可以，不過因為：①魔法課程較貴②MP有限③國王偏看戰士評價加人際關係，比較吃虧），練到滿或是沒錢才回來練家事，練家事期間，如果實力夠，不妨出城"打獵"，以使來買感受性，使第二年的比賽最好能奪得冠軍（因為女王四項評價要十分平均，而且修養也是很重要）。

至於出城尋寶，一般而言，一開始如果有三週出城的機會，就去東方、北方、及南方，否則就先去西方為佳。

躲避戰法

一定有人認為，在一開始出城修行，無疑是找死，那你就錯了！在某些地方所出現的敵人，躲藏機會很高，如城北的水球；在某些地方會出現沒有敵意的人類，通常是離城不遠或是已經快回城內；還有一些地方根本沒有怪物，如龍的遺跡的大部分地方；最根本的方法是在敵人出現前先紮營睡覺，任憑你是多大多可怕的怪物也是莫可奈何，一般怪物出現的時間相差約10秒左右，（城北及城南通常較短，只有8秒上下），十天之內收刮完畢已是綽綽有餘，叮嚀一點，不要貪心，為多貪圖一點點時間而功虧一簣，你就會了解什麼叫"死不瞑目"。

附帶一提，先練烹飪的人在旅行商人來時不妨先考慮維納斯項鍊，詳情請看『旅行商人』。

疲勞對應法

在練烹飪時，因為年紀尚小，有的疲勞三十幾點，甚至有二十幾就生病、變壞，使各位奶爸、奶媽不得不忍痛放她出去玩，很可惜吧？（一次可消50～55點居然只消了30點！白白浪費了20點！有些星座更悲慘，如雙魚宮，唉！玩過的就知道！不提也罷！未能實踐國父遺囑—物盡其用）言歸正傳，玩家不妨使用跟女兒談話的給錢或說教（詳見『父女關係』），而每月消除所剩餘的疲勞點數，或是未變壞前就生病，可以買娃娃消除，甚或吃海鮮大餐（建議不要），你也可以將出城搜刮分散在練家事的行程之間，這樣疲勞值就要低了。至於上街休息嘛，朋友！你以為生命還有多長可以浪費？如果你還沒練完，而娃娃所加的感受性又被扣回去，如你捨得就甭計較，要你捨不得也甭緊張，在你將要比賽之前買娃娃加感受性時，先將原先買的娃娃先行賣去，再買即可。

賽後副賞

若得到比賽優勝，所賞入選爲的蛋，可以加50點體力或是100點感受性，勸各位聰明的玩家留下等一個月後，讓小鳥孵出，加感受性比較好。因為感受性不好加，而且城外有不少地方須要極高的感受性（要200點）才能遇到精靈加屬性，關於先前買的娃娃也不必急著脫手，等日後感受性極高時再賣還不遲，至於多出相當多的疲勞值就去找精靈出現的地方睡覺即可。

實際出城戰

練完烹飪之後，馬上練劍術來提升攻擊力及戰鬥技術，當你練到一個程度時，你就可以出城殺入戰場，讓怪物血流成河，使自己錢堆如山。當然，這時的你是初生之犢不畏虎，只是不久之後，就是你血流成海（可惜怪物打倒你沒有錢，偶為它們抱屈！），為避免此慘劇發生，最好先買一些快捕丸，可以的話，裝備自北方"A"來的東方片刃劍（如你因為沒錢而賣掉，其實也沒關係，想當年秦瓊賣到把傳家之"劍"賣掉，照樣是好漢一條，日後有錢再到武器店"贖"回就好了）先到南方去打擄人者（通常站在石頭上等），好欺負又有錢，三不五時還倒貼…不，奉送快捕丸，這時如你感受性極高，可以考慮去有精靈的地方，不過小心水中的魚人（特別是想參加烹飪的人），沒有必要還是不要去，多賺點錢吧！對於感受性不高的人，趕快想辦法去加吧！（管你買娃娃、買詩集，趕快加超過100以上吧！）等到有一些實力時再去抓東邊的通緝犯，賺

他一個皮甲，雖然不怎麼好，湊和著用吧！如果有幸，多賺一個貓眼石，那恭喜你！沒事可以加身高及減輕體重。

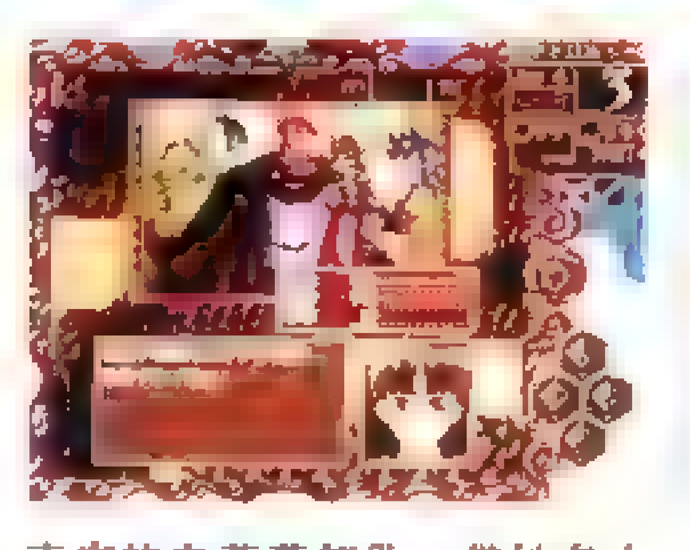
均衡一下

當你一邊賺錢，一邊就趕快花錢去上課，如您已經練好攻擊力（正常值 100 點），就先練禮儀，才能晉見王宮裡的重臣，加點人際關係，日後商店物品就任你借用了。再練魔法加魔力及魔法技術，至於是否練格鬥技來加防禦力，見仁見智，如果要練的話可能會使道德無法練到 999 點，總評價就會稍微低一些，但無損於當女王，順便一提，如果智力較低的人，不妨先到雜貨店去"借"一下，攻擊敵人時交互使用，讓戰士評價和魔法評價不要差太多。14歲時練談話時再將書本賣掉。

對了，提到道德，不得不提醒各位一件事：如果各位中意於惡魔的首飾，"覬覦"那"100 點魅力、100 點氣質及10點抗魔力"建議一口氣買他兩個，一口氣還給惡魔，日後就可以專心的到教堂去練道德，順便提起，沒事多到教堂去練，因為14歲後又有得忙了。

可愛的魔王

當你翅膀長硬時，順便將



南方的血薔薇打敗，借她身上的鎖子甲，就馬上到西方去，那裡錢多，而且完夢的救星也在那兒——就是可愛、可親，一點也不可怕的魔王！他可以幫你加體力、腕力、智力、氣質、魅力，而只收取極少的費用--減低一些信仰，加25點罪惡感，通常會因星座而使某些人的某些屬性在初期時加的較少，不足為奇，你可以考慮先加其他屬性，不過建議最好先加腕力，加到一定程度再考慮加其他屬性，因為除氣質及腕力外，其他屬性都可以在其他地方加，而氣質在最後不足時亦可以到雜貨店買。在給魔王加時，正常值都在30以上，如果不足就重來；有某一些星座在一開始並不容易超過30點，至少要超過20點，詳見『出城修行』的城西修行。至於所扣的信仰直接在教堂練就可以抵過，罪惡感就花點小錢，去街上交錢了事，反正到後期錢根本花不完。另外還有泉水，每次雖然只有加 2 點感受性，前前後後總值至少超過 100 以上，正是"高山不讓土壤，故能成其大；河海不擇細流，故能就其深"（哎呀！想不到自己這麼有學問，原來是 PM 的功勞）

不可輕視之紅利

城西還有許多令人心動的東西，如古代的牛奶，可以減肥；惡魔的服裝，運氣好還能加幾點道德；15歲之後到龍之遺跡，可以敲詐一點小錢，雖

然不放在眼裡，倒是龍的緊身衣及求婚回絕可以加 5 點氣質還不錯（真是沒有人性！），即使答應了龍族青年求婚，只要和王子關係夠高，仍不會嫁給龍族青年，只會在一旁哭泣（在此聲明：筆者不願看到他在結婚典禮旁邊哭，所以才事先回絕，不是沒有人性！）（狡辯！根本就是…）

有空閒可以到南方走走，加一點藝術及守財，最重要拿到人魚之淚，趁夏天去海邊，邊游泳邊和人魚約會，減輕體重還加魅力，還有紅利--感受性，真划算！（要去南方才要拿到人魚之淚，因筆者試過要打到1、20次絕無問題，如打不到換地方試試，沒事還可以加防禦力--拿到漆黑的鱗片（筆者最高記錄一次可賺到 8 個，多加了24點防禦力），唉！不像貓眼石，常常可以加減身高，這樣就可以多兩個破關畫面--NBA 首次女中鋒及矮人女戰士）

如果常常出城，而且戰士評價比魔力評價高，12、3歲就可拿到戰神之劍，這把劍可好用多了，可不比武神之劍差呢！

另一個挑戰

到14歲時就馬上停止一切活動，到酒店去練談話，因為練談話會扣智力！所以一定要先練談話之後才能練智力。最好能在18周練完，因為練一次談話會加 5 點疲勞，一個月練下來也累積不少疲勞值，可暫

時買娃娃抵掉，日後再一次賣掉去找精靈消除，或是累積到變壞指數高時再說話。練成之後，再上自然科學加智力，初級至少要8天25點以上，中高級就自己看著辦（筆者曾有10天一百餘點的世界記錄！）。剩下只有抗魔力了，說明如同防禦力，要不要隨人高興。若你因人魚之淚加魅力太多，感受太低不妨去當墓守，如你魅力不多，感受不低，而想以上神學課加，不妨留一百餘點智力，讓神學來加，以節省時間。

剩下北方兩個"小"混混武神及疾風的通緝犯，如果守護神所加的屬性不是智力，可以考慮早點解決他們，大約在練完攻擊力，而且有不少血時。有人認為武神只怕魔法，其實只要有實力，他還是什麼都怕。

至於比賽，筆者是建議參加舞蹈及烹飪比賽，因為畫畫即使你藝術極高，仍然要花四周時間畫圖，太浪費時間；而武鬥會又只能加戰士或魔法評價，隨隨便便到市場逛上兩圈，加的點數還比較多，沒事還惹這個麻煩，什麼恩賜之劍，攻擊力才＋12，還不能丟掉、不能賣掉，一賣掉就扣一大堆屬性，雖然日後補的回來，但何苦多浪費時間？（當然你要賣掉，我沒意見。）只有氣質＋50還令人稍微釋懷。

女王之卷

還有在外面雖然可以亂睡亂加屬性，但要注意，要讓烹飪比藝術多2點以上，而且四

物品清單

物品名稱	價格	功用	出處
水鏡	600G	體力＋10，罪孽－10	水魂
龍牙	2200G	戰士評價＋20	龍
妖精之琴	200G	魅力＋10	地獄鳥
赤黑鱗片	500G	防禦力＋3	人魚妖
人魚之淚	950G	魅力＋50，感受性＋20	半魚人
貓眼石	600G	長高，變瘦，減輕	山貓
古代的牛奶	500G	減輕1kg	巨鳥
銀狼皮	800G	抗魔力＋5	銀狼
龍的緊身衣	1200G	魅力＋28，抗魔力＋12	龍之遺跡
惡魔的服裝	3000G	魅力＋45，道德－100	惡魔

名稱	價格	功用	出處
恩賜之劍	2500G	攻擊力＋65，氣質＋50	武鬥會
貴婦人的首飾	2500G	氣質＋25	舞蹈比賽
名匠之繪筆	2100G	藝術＋50	繪畫比賽
天堂鳥的蛋	1400G	體力＋50 或感受性＋100	烹飪比賽

名稱	價格	功用	出處
戰神之劍	5000G	戰技＋18，攻擊＋25，防禦＋10	戰神
無敵之戒指	1000G	MP 不減	大魔法使
畫家之繪筆	500G	藝術＋50	小丑

特殊人物

方位	賞金	姓名	獎勵品	評價
東方	500G	巴那薩多	皮甲	＋30
西方	1500G	血蓄薩巴娃斯特	鎖子甲	＋30
北方	3500G	疾風卡斯堤雅	米斯里鎧甲	＋30

樣評價也要平均，不然天下就不是你的--當不成女王了。當你練完智力之後，就只剩下到西邊走走，到南邊逛逛，把在城外的戰利品--罪惡感及少掉的信仰，到教堂去分享給修女，就沒什麼大不了的事了。最後幾天就不要亂跑，乖乖待在教會，以免又扣一些體力及信仰了。

命運之日來臨時，一定要將她的包包塞滿（除非她已經不能再加了）。所謂臨陣磨槍，不亮也光，往往一個人因有不同的物品而相差十萬八千里（靠著同一個記錄，因為物品欄的東西不同，至少就有6種不同結局），最重要氣質一定要加的比其他值高（最好能到達999），這樣必然完成艱辛的女王之路。

♥ 美夢成真 ♥

要是一切順利的話，您女兒已經當上女王了！而且總評價最高應該有1999了吧（你能再練的更高的話，我叫你大哥！），因為這是最高值了，你把每一樣都改到999也是只有1999而已！要是能到2000多好，是吧？另外筆者最近沉溺於SC2000，因此常常搞不清楚，啊！不管了！順道一提的，這一次中文版仍有許多令人噴飯的地方（是不是故意的，筆者就不得而知了……），手冊及對話中有一些地方寫的真是令筆者嘔血的，因為有些資料寫錯，校稿也稍嫌馬虎了一點（字是沒打錯，但是某些上下文不是對不上，就是用詞不統），幸好手冊倒是製作得精美的，最令人詬病的一點，就是密碼的輸入，只要一到關鍵劇情的地方就要輸密碼，試想，辛辛苦苦養完一個女兒，看完感人的結局畫面後（嗚…給我一條手帕，謝謝），等待您的是輸入密碼，您還會想玩下去嗎？總之，希望大家都能養出十全十美的女兒，拜拜！

城外寶箱

位置	寶物
城東	220G，250G，古代的牛奶
城西	800G，龍牙，600G，350G
城南	300G，妖精之掌，漆黑的鱗片
城北	400G，東方片刃劍，冰魄

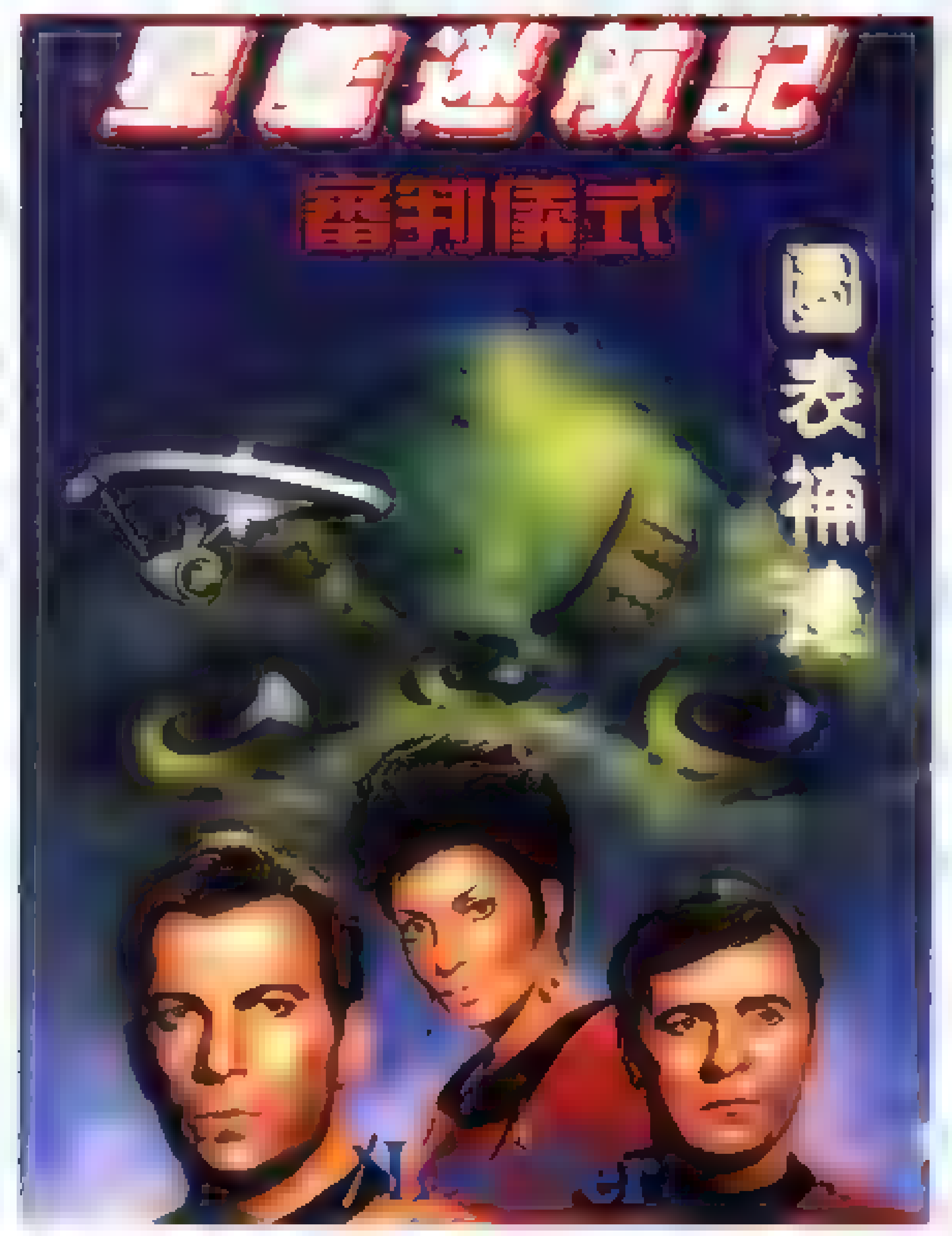
所加屬性及血型

守護神	星座	所加屬性值
太陽神	獅子宮	氣質＋100
水星神	雙子宮、處女宮	智力＋100
金星神	金牛宮、天秤宮	魅力＋100
月神	巨蟹宮	感受＋100
火星神	白羊宮	道德＋100
木星神	人馬宮	信仰＋100
土星神	魔羯宮	氣質＋100
天王星神	寶瓶宮	感受＋100
海王星神	雙魚宮	智力＋100
冥王星神	天蠍宮	感受＋100

血型	影響
A	每個月疲勞＋2
B	每個月疲勞－2
AB	每個月感受＋2
O	無影響

初期身高、體重、三圍一欄表

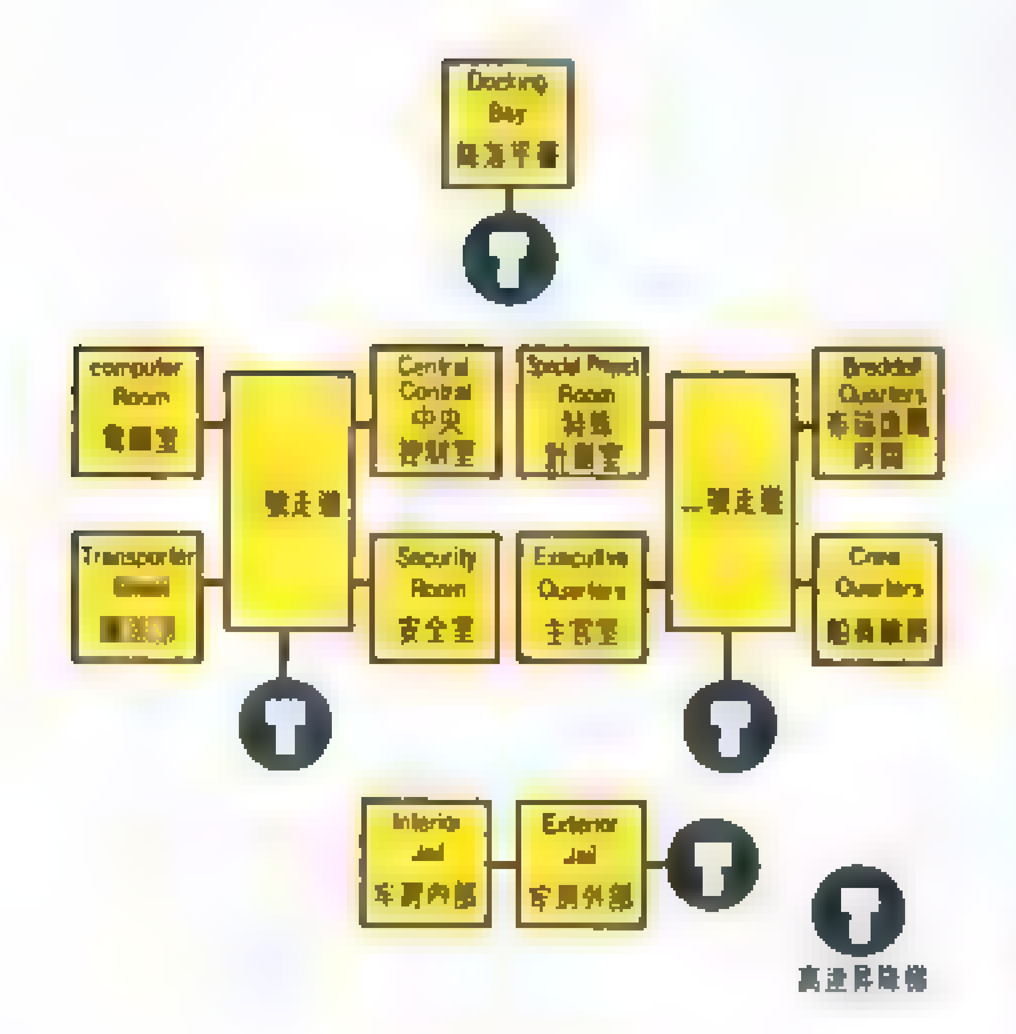
身高	體重	胸圍	腰圍
152.00	44.40	76.00	57.50
151.00	43.45	75.50	56.87
150.00	42.50	75.00	56.25
149.00	41.55	74.50	55.62
148.00	40.60	74.00	55.00
147.00	39.65	73.50	54.37
146.00	38.70	73.00	53.75
145.00	37.75	72.50	53.12
144.00	36.80	72.00	52.50
143.00	35.85	71.50	51.87
142.00	34.90	71.00	51.25
141.00	33.95	70.50	50.62
140.00	33.00	70.00	50.00
139.00	32.05	69.50	49.37
138.00	31.10	69.00	48.75
137.00	30.15	68.50	48.12
136.00	29.20	68.00	47.50
135.00	28.25	67.50	46.87
134.00	27.30	67.00	46.25
133.00	26.35	66.50	45.62



(Fedevation)

聯邦的末日

地圖

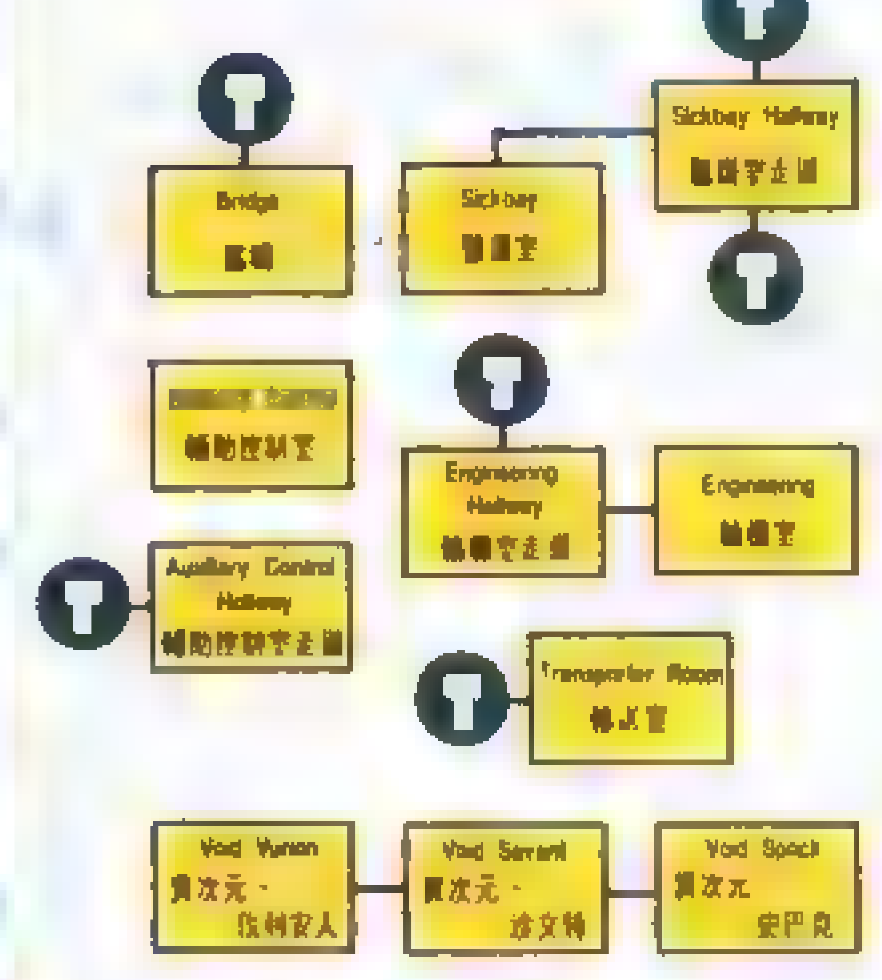


* VOIDS *

Game map

虛無之境

遊戲地圖

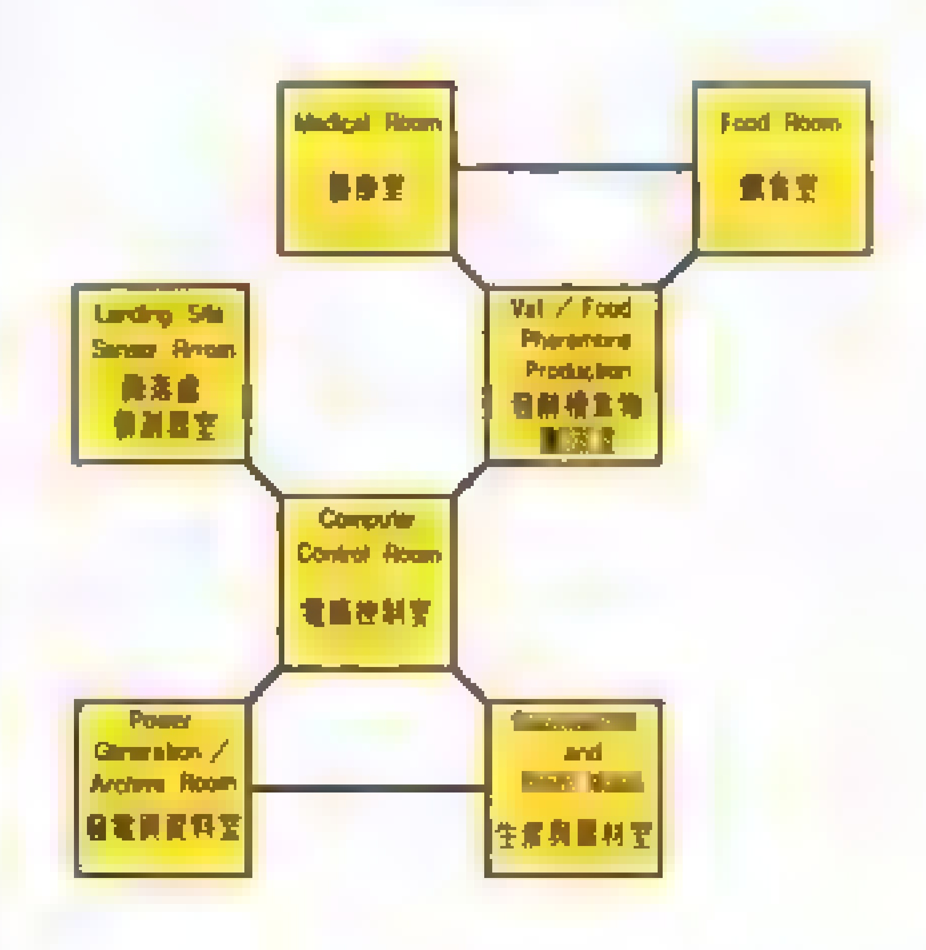


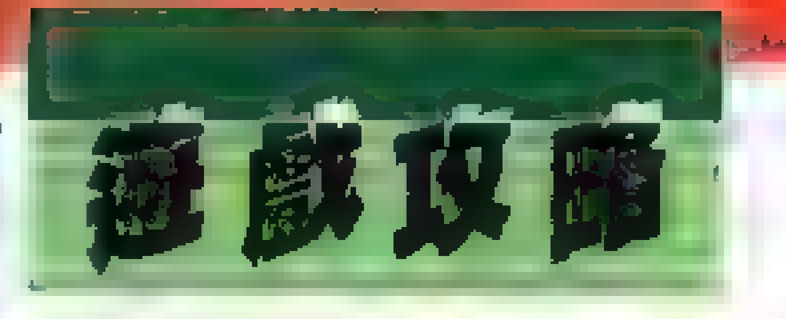
一高速昇降梯

* SENTINEL *

Game map

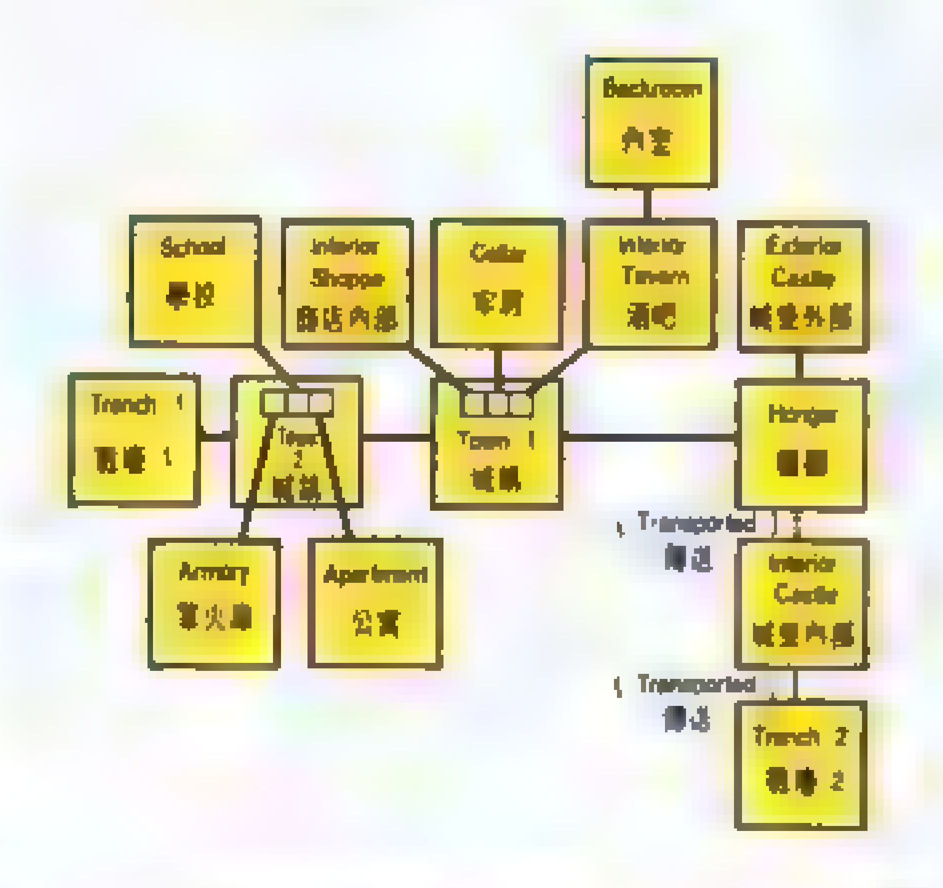
" 哨兵 "





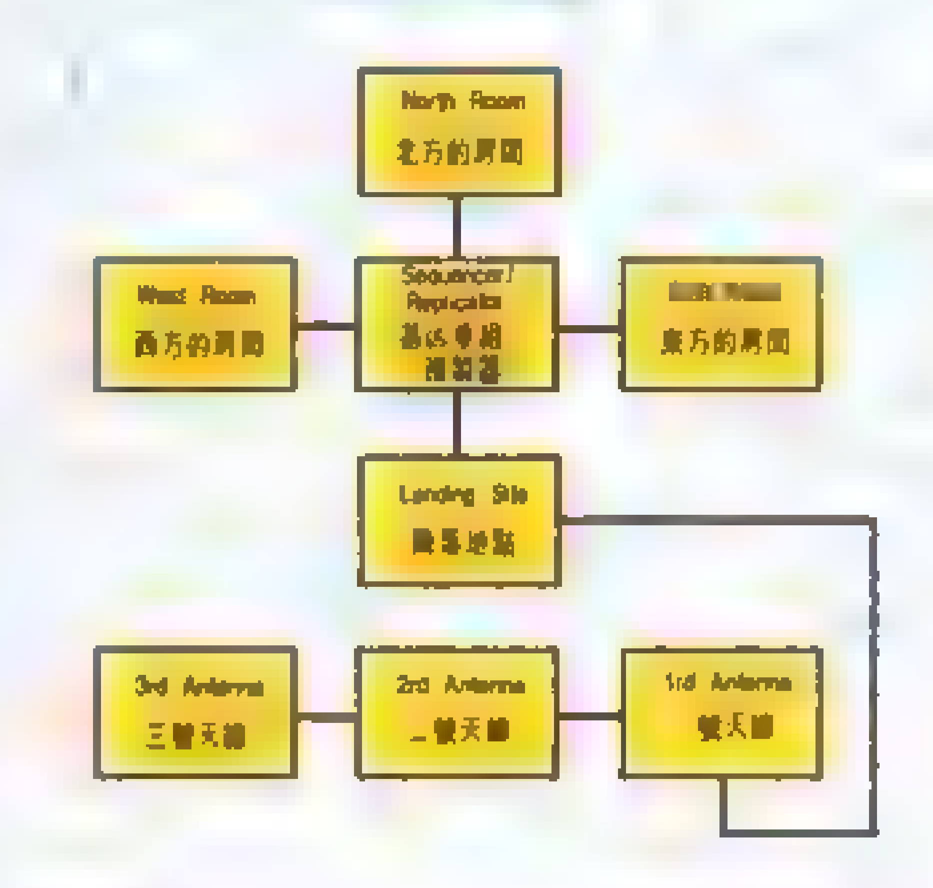
"NO MAN'S LAND"
Game map

"回到過去"



"LIGHT AND DARKNESS"
Game map

光明與黑暗
遊戲地圖



物品名稱	取得地點	使用方法
瓦斯罐(gas-canister)	[illegible]	[illegible]
小包包(pouch)	異次元空間	用它來撿起點藍色石頭
藍色石頭(rocks-blue	異次元空間	使用在沙文特身上
其它的石頭(rocks-other)	異次元空間	[illegible]用，掃瞄他們就夠了

物品名稱	取得地點	使用方法

物品名稱	取得地點	使用方法
腐壞的食物(Bad food)	男孩處(茉兒的兒子)	用以製造下迷藥的食物
小熊(Bear)	[illegible]	交給 Jakesey
玩具積木(Blocks)	自 Jakesey 手中取得	使用在小鐵桶上(Metal Key)
下了迷藥的食物(Drugged food)	自終端機取出，需要腐壞的食物和食物盒	[illegible]
電子連接器(electrical connecter)	自燈管中取出	用來修好電腦
食物盒(Food Gox)	自食物製造機中取出	用以製造下了迷藥的食物並且交給塔斯金
水果(fruit)	來自修好的水耕室	交給茉兒和她兒子
鐵桶(Keg)	水耕室北方的種植桌盡頭	修好以便種出新水果
燈管(light bar)	取自國王頭頂上的照明器	交給克拉當他提出要求時
電線(Wire)	取自燈管	用來修好電腦

物品名稱	取得地點	用途
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

物品名稱	取得地點	使用方法
[illegible](Parachutes)	布拉希坎人專售西	[illegible]

物品名稱	取得地點	用途
橋梁零件(Bridge part)	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
立方塊(Computer Cube)	實驗室	[illegible]
電纜(Interface cable)	實驗室	[illegible]
介面卡(Interface card)	實驗室	[illegible]
塑膠磁碟與電池(Plastic disks & batteries)	實驗室的機器	[illegible]
螢幕(Screen)	實驗室	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

物品名稱	取得之處	用途
杜子酒(bottle of schnapps)	車房中的木箱中	[illegible]
掃把(broom)	從商店中取得	打掃公寓
黑板(chalkboard)	從學校取得	使用在二翼飛機上
鐘(clock)	從商店中購買	使用在二翼飛機上
食物(Food)	從商店中取得	給狗狗吃
信(letter)	從士兵手中取得	交給酒店女老闆
項鍊(Locket)	從士兵手中取得	使用在二翼飛機上
錢(撲克籌碼 money poker stake)	從公寓中的老人手中取得	使在牌桌上贏得更多錢
錢(贏來的)	從酒店內室中的牌桌贏來	用來買鐘
來福槍(rifle)	從軍火庫得來	威脅守衛的指揮官
繩子(rope)	從酒店取得	綁住守衛的指揮官
奇勒的信(Schiller's letter)	奇勒在酒店裏交給你	交給老師
簽名的調職令(Signed orders)	從指揮官處取得	交給德蓋(Gundergard)
木棒(Stick)	車房中	用來趕人
TNT	從軍火庫中的保險箱	炸掉二翼飛機

不吐

奇門遁甲之九五眞龍

我已經很久不玩中文 RPG 了。原因是不斷的練功⇨打魔王⇨練功那樣一直重覆下去，而其劇情與對話，相信小學生都編得出來。有一天不小心在書局逛到此遊戲，猶豫掙扎了好久，管他的，420 已經是很便宜了，買來玩看看。結果，一打開說明書內的五術概觀，我就知道値回票價了。從此，就沉迷在這個古中國的五術世界裡。

我服務於外商公司，常認識一些外國朋友，一個老美老是問我：中國有什麼科學文化？我老是答不出來。那他就得意了，說物理化學等才是科學的基礎，而這些都是他們外國人的科學。過年前幾天他來找我，剛好看到我在玩此遊戲，他又說：說到遊戲，台灣的水準還是差外國人一大截。他看了看螢幕，說畫面很爛，但玩了一陣子之後，他便不斷的問我：他來台灣七八年了，怎麼這些話都看不懂，啊哈哈，眞爽！昨天又碰到他了，他說他也買了一套來玩，可是看不懂，結果他買了一本易經和中醫的書在看，我突然有二個想法：其一是：假如那麼容易就讓你看懂，我就跟你姓；其二是：外國人的求知慾眞可怕。

受到此遊戲的影響，我在前陣子買了舊飛鴻與軒轅劍貳，這些畫面的聲光效果都不是九五眞龍可以比美的，但這兩個遊戲我玩到一部份就不玩了。原因是，可玩也可不玩，對我沒什麼影響（又讓我失去信心），難道現在的人都只重外表？

九五眞龍這個遊戲的劇情架構是我玩過中文的RPG中最好的，雖然它也是直線過關型，但是充實的內涵、合情合理的劇情，相信要編出這樣的劇本要有相當的水準與時間吧！只可惜它的畫面不是讓人很滿意（至少對我而言）。希望在貳代時能有更好的聲光效果，當然，不要忘了中國科學，眞期待它的推出。

● China

F-14雄貓戰鬥機

每天早上望著天空中轟隆呼嘯而過的 F-104 戰機，久了竟成為一種莫名的悸動！

想起本人在多年前買的第一套航空模擬乃是當今美國海軍航空隊主力--雄貓，海軍飛行員都暱稱它為「火雞」。或許是對電影「捍衛戰士」太過著迷，幻想自己就是 Tom Cruise ，說不定哪天還能抱上教官，對不起！言歸到此 GAME 因為沒有令人手忙腳亂的指令，所以是新手入門學習航空模擬最好的教材，在被送去 TOPGUN 後，將面臨各地來的高手中的高手，你將深刻地體驗到空戰纏鬥場面的激烈，及深怕被對方鎖定的恐懼感，怎麼樣，怕了吧？

最後，撇開音效、畫面不談，在我心目中它永遠都是一部航空模擬史上的經典之作！

●黃建榮

烏托邦

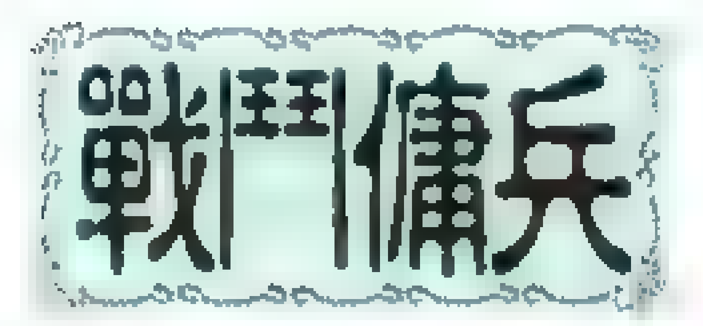
模擬及戰略類的遊戲一直都是我比較喜歡的 Game 。最近收服了風霜霸主一百九十一關的土地後，就一直期待著其他的好Game推出，直到某天，我拿到了烏托邦這個遊戲後，我的外星殖民之路就此展開……

在尚未進入遊戲設定的劇情前，那眞是快樂到了極點。人民持續成長，各種工業也蒸蒸日上，還有新發明不斷的出現，眞是「Game 玩至此，夫復何求」啊?! 但當我自信滿滿，選擇了「載入劇情」後，惡夢就一直糾纏著我，實在太可怕了！首先，我的子民們貪婪地向我要求建造更多的廁房，一次蓋了十間左右，一、二個月後，該死的訊息通知我：「你必須建造更多廁房。」簡直快把我逼瘋了！另外，當敵人來襲時，我的雷射塔竟視若無睹，還在那兒轉轉轉，等著被打。眞恨不得本人親自教訓它！

最令人哭笑不得的，就是我的子民們了，他們沒事就罷工，沒事就搞破壞（連氧氣供

應站也把它給毀了！)。此外，小偷橫行（我至少蓋了十幾棟安全管制中心才稍有化解），甚至還有人要暗殺我，唉！這遊戲和模擬城市中的「悲情城市」相比，實在困難得多囉！

●YELLOW BOY



這個遊戲是我逛街時抱回來的，當時受它外裝說明的影響，一股熱血直衝腦門，頭昏腦脹的便買下了它，可是等我回到家，安裝完成進入遊戲後，才發覺等著我的，是一場永無休止的惡夢……。

撇開畫面不說，那指令窗真要使我「捉狂」了。我在第一個任務中，把手下設成〝自動應戰〞模式，再從中挑出一個我最〝中意〞的人，進入〝獨角秀〞模式，然後對其他人下了〝FOLLOW〞（跟隨）指令，便浩浩蕩蕩地出發〝屠殺〞去了。沒想到我第一個看不順眼的傢伙就是任務對象，我一時熱血上湧，一聲「砍啊！」便一馬當先的衝上去，想用〝巴洛克火焰槍〞把他烤了，那知我空白鍵按了半天，說明書上說的〝以最強之武器向敵人攻擊〞就是不出來，只見我控制的傭兵身上發出了點點紅光，嗚哇！我閉上了眼，不忍心看著他渾身是血的倒向地上。等我睜開眼睛，發現除了傭兵外，那怪物也死了，原來〝自動應戰〞功能幫我解決了牠。我不滿地打開指令窗，想〝SEARCH〞一下屍首，拿回有用的東西，那知一堆指令都變了形！〝USE〞成了〝UR〞，〝MOVE TO〞更成了一串符號而〝DONE〞則是完全失效了！嗚呼哀哉！

●LORD XEEN

當初看到這個不顯眼的遊戲時，實在激不起玩的慾望，不過因為最近遭受KO-EI的薰蔽，所以對第三波的遊戲有點盲目，於是在此種心態的趨使下，讓我對它有進一步的接觸。

不料，一進遊戲時就令人失望，簡陋的動畫，單調的音效，遊戲內容部份，也很枯燥無味，落入俗套，看不到什麼創新的部份。另外，因遊戲採多線單一結局式，故易迷失自己，且NPC太少而僅有的人對話又顯簡陋，故往往不知現在應該先做何事。再加上手冊的編寫很粗糙，介紹的非常不清楚，讓我窮盡心力想找尋些提示而不可得，而所附的地圖也看不甚懂，實在使人無法往下玩。唉！真讓人痛心疾首，為什麼同一公司出品的遊戲，品質的差異竟如此懸殊？

●L.C.T

基於對軍事武器的喜愛，迷上了大戰略這款遊戲，經過連日的爭戰，滿腦子的F-16、F 22、SU-27等尖端武器，終算把連資料片的100場戰役給完成了。現在的大戰略II又向我招手了，這次不是單打獨鬥，你還有另一個同盟國與你並肩作戰，還有美麗的副官為你服務（不是你想的那種服務）。在日俄大會戰中，身為中國的我當然選擇中共，此時副官說了一句「天呀！指揮官你真的確定我們要參加這次戰役嗎？」這是什麼話嘛！代那麼艱難的任務都可以順利完成，這小小一場戰役算什麼。等我進入戰場一看，天呀！中共的軍隊真是落伍的可憐，美日兩國空中飛的是先進的F 15、90式等主力戰車，而中共卻還在用T-55、T-62這種博物館裏的古董車，這……能打嗎？而咱們這副官似乎歷經文化大革命的摧殘，那學識知能真是低的可以，原本已經窮的可以的經濟，被他來個兩三次「對不起！指揮官，部隊無法送達戰場……」真是會欲哭無淚。有次買一架MIG 21竟要花我$3200（原價$800），更慘的是一出門就遇上了F 16，天呀……。

●Cary Lin

遊戲獵人

出版公司／軟體世界

本文作者／曾昭奇

英雄傳奇系列是一套與難定位的遊戲，它可選擇職業與分配屬性點數，但玩者又可享有玩冒險遊戲的趣味，因此不適於拿來與RPG或AVG做比較。魔障本應是英雄傳奇系列的第三集，曾經玩完烈火神兵的玩家應該都知道，在不明原因影響之下，英雄傳奇系列多出個戰火浮生錄，而魔障原本設定為帶有古希臘文明色彩的背景也變成了某個幻想中的地域，使得二、三、四部之間的劇情聯接稍嫌薄弱。

人人稱頌可是卻多災多難的英雄在第三部中剛把和平帶給塔納大陸，正應接受褒揚之際又中了黑魔法，被傳送到一個遍地骨骸的洞穴內，身上的物品也全都不翼而飛，如何重見天日並進而為摩達維亞鎮的居民排難解紛和阻止黑魔法師釋放惡魔茶毒世界則是各位玩家的責任。魔障是這套英雄傳奇系列四連劇的最終回，根據作者柯爾夫婦的說法是它將涵蓋冬天的意象與主角生命中成熟的階段，事實上依據筆者的觀察，美工繪圖與音樂編曲的技術的確已趨成熟，但程式寫作和創意設計則步入寒冬！

魔障與SIERRA最近發行的作品相同，DOS/Windows雙版本，以DOS Extender為發展環境，但或許是因為程式技巧尚未純熟的關係，SIERRA的近作都要求玩者多多存檔，否則可能是一段訊息過後只見到C：>了，而筆者在進行遊戲的時候也常遇到主角從畫面右方凌空而去再由中央飄然而下的詭異BUG，聽說最早上市的產品連傳送人物都有問題！魔障的劇本同樣是未見創新，先找出背後操縱的魔手，再到處跑跑腿幫助居民們解決難題，最後挑戰魔王之後幾段文字交待結局！希望SIERRA在面臨劇本創意枯竭與程式寫作技巧突破的瓶頸能救亡圖存，好好振作一下，不然下一個被併購的公司就是……。

畫面與配樂表現得可圈可點，堪稱魔障最值得讚許的部份。與NPC對話時可看到半身肖像，另外如風景與房舍讓人覺得像在看一本歐洲中世紀圖畫故事，洞穴的用色與黑暗之蟲相似，整體畫風是近期SIERRA遊戲中筆者最喜歡的。此外SIERRA在配樂與音效一直都能保持聲名不墜，在魔障中有一首以小提琴為主奏樂器的背景音樂，用CM-32L來聆聽直是棒呆了，每次一響起這首配樂，筆者就讓遊戲暫停，閉目聆賞。添購PAS 16之後魔障是筆者第一次拿來試音的遊戲，光是剛進入遊戲時的狼嗥就教人毛骨悚然了，其餘如施法與戰鬥的音效都在水準之上。配樂與畫面真的讓人對魔障憑添幾分好感。

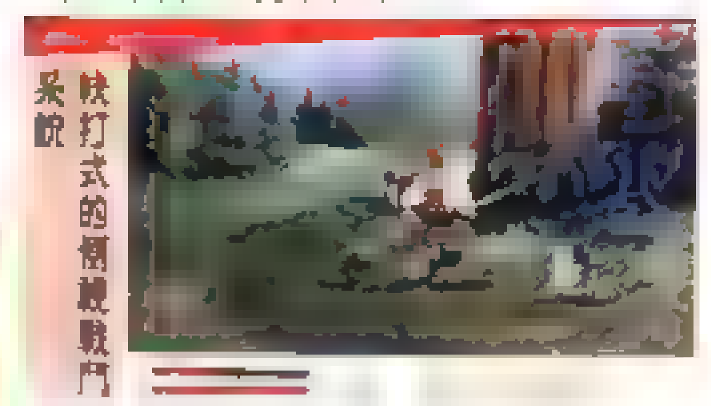
承襲前三部作品模式，新玩家可以選擇戰士、法師或小

與NPC對話的畫面

偷來進行遊戲，若在Ⅱ、Ⅲ代光榮升格爲遊俠的老玩家更可多種選擇，三種職業的難易度以戰士最易上手，法師次之，

由三代傳送過來的遊俠

最困難者爲小偷，可惜最難的職業在前兩代均無法升格爲遊俠，在魔障中則任何職業都沒有升格的機會！筆者認爲最佳職業是由法師升格的遊俠，爲何特別指名是由法師升格的呢？因爲如此一來該遊俠不單擁有戰士的攻擊能力與遊俠的特殊技能，再加上法師的法術，在遊戲中還可再學，簡直是無堅不摧，要破關就容易多了，不過在這裏有兩點要提醒各位玩家，魔障在傳送人物後會要求再做一次職業確認，理論上三種主要職業都可趁機偷渡自稱遊俠，但這類冒牌貨不會醫療法術，可是擁有偵測危險的能力也能練成火焰劍與榮耀之盾。另外在對話時不論任何職業都可 Make Thief Sign，（小偷間互相辨認的暗號），西貝貨可別冒充，否則無法完成遊戲可得自行負責。


快打式的側視戰鬥系統

戰鬥系統的改進也讓人稱賞，將戰鬥畫面改爲側視，不但雙方間攻守的情勢一目瞭然，各種不同法術的施展與特殊攻擊都看得一清二楚，還有各種體力、法力、耐力點數均以長條圖顯示，玩者更能掌握情況。改進最多的部份是增加了自動戰略模式，以往筆者玩英Ⅲ時與最後的 DEMON GUARD 鏖戰45分鐘，簡直是受罪！英Ⅳ提供的功能可在作戰時選擇自行攻擊或由電腦代勞的戰略模式，由電腦控制的模式可再由玩家依對手與主角的條件再設定侵略度，法術使用，防守度與特殊攻擊再做細部調整，比起多數RPG的作戰系統，魔障可謂是不遑多讓。

各式特解的謎題

整體說來魔障是一套除錯不乾淨，通俗故事加上精美包裝的作品，但筆者認爲老玩家仍不可錯過，在視聽感覺與操控感受它眞的有進步，新玩家如果對RPG與AVG都很著迷的話也不妨試試，畢竟英雄傳奇系列這類型的遊戲在市場上仍是別無分號，獨門一家。柯爾夫婦當初的用意也是多重解謎，只要主角擁有足夠的技能，他可以玩一條與衆不同的途徑，希望柯爾夫婦的下一系列作品能保留優點，再創新猷。

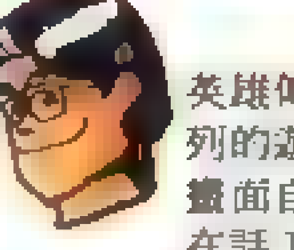
吉普賽的營地與占卜師

群英會審 VER 2.0

阿布

除了不錯的畫面與音效外，英雄傳奇4的劇情可說是一鍋大雜燴，支離破碎令人無法融會貫通，再加上幾個攪局的益智小遊戲，爲英雄傳奇系列寫下了一個不怎麼樣的句點。

Sylph

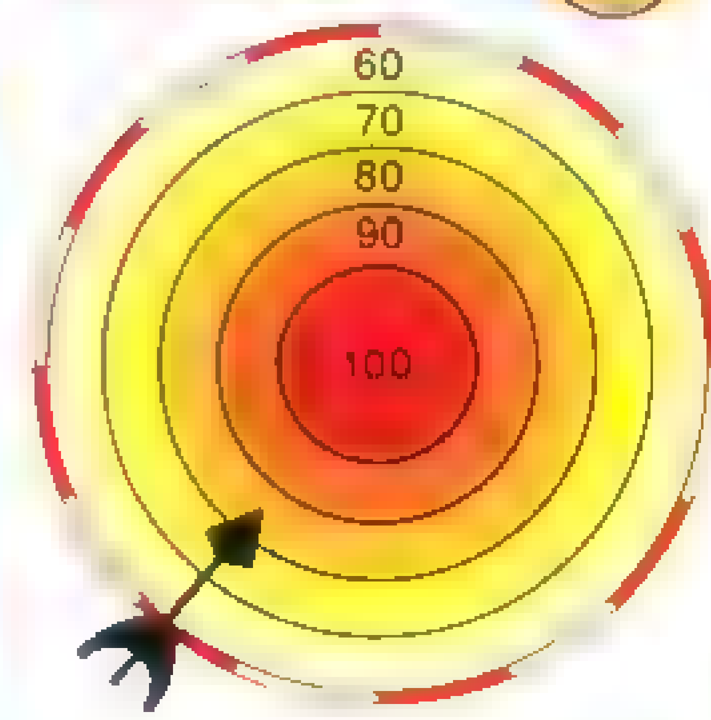


英雄傳奇系列的遊戲，畫面自然不在話下，在魔障的片頭，那狼嚎聲之淒涼，令人有一種恐怖感，但GM就覺得有些失眞，而謎題和花樣都是千奇百怪，是値得珍藏的遊戲。

Dracula

保有系列遊戲的一貫特色，一條遊戲主線搭配數條不同角色副線，此次的冒險，除了要達成任務外，身爲英雄的你還得鍛鍊身子，提昇你的技能。

群英靶



出版公司／光　譜

本文作者／RXZ

這款由光譜資訊推出的策略遊戲在跳票了一個多月之後終於和各位玩家見面了，卡耐雞的人生指南（以下簡稱卡耐雞）和大家耳熟能詳的卡內基其人可是沒有太大關係的，在卡耐雞中玩家要做的便是順利地讓一個12歲--剛從國小畢業的小毛頭，走完他的人生，在遊戲中可以發現許許多多的設計者的巧思，更有許多人生警語，對於人生有著相當不錯的詮釋，有興趣嗎？那麼就請各位繫好安全帶跟著筆者走一趟人生之旅了！

生活規劃家 --卡耐雞

卡耐雞的副標--THE DESIGNER OF LIFE，是不是給了你什麼啓示呢？不知道各位玩家對「生涯規劃」這個名詞熟不熟，筆者倒是經常在學校的公告欄上看見這類的演講佈告，如果說模擬城市2000希望做到的是城市生態的發展，那麼筆者可以十分大膽地告訴各位，卡耐雞對於人生生涯規劃模擬的眞實度絕對不下於模擬城市2000，在遊戲中處處可見設計者的巧思和環環相扣的社會人生，像是利用所謂的時間娃娃來安排一個人一天的生活起居，妥善安排這些時間娃娃可以使你的人生之路走得更加平穩，如果能有患難相助的朋友助你一臂之力，那麼你的人生大道將如同飛機跑道般地寬廣，平步青雲決非難事。而且筆者相當感慨的一點是在國產遊戲中BUG通常是附贈品，然而在這個遊戲中幾乎找不到BUG，更甚而有之的是卡耐雞的音樂控制程式居然有自動修正速度的功能，如果在遊戲中利用軟體加速功能，大多數的遊戲都會有音樂亂掉的現象（就像快轉錄音帶一樣的聲音），然而這個遊戲在紊亂一段時間後會自行回復，相當令人訝異！如果除掉它和QEMM會有一點相衝突的缺點不提，卡耐雞可以說是設計得十分嚴謹的一個遊戲。

設計人生大道

婚姻是人生的重頭戲

乍見卡耐雞這套時間娃娃系統會覺得有點複雜，不過遊戲說明書中都交待得頗爲詳細，遊戲中還附有一張簡單的快速參考表，對於熟悉操作介面有很大的幫助，除了24個應有的時間娃娃作爲一天的生活作息外還會有助手娃娃，這些助手娃娃是一些好朋友和親人送的，也就相當於是他們在幫忙你一樣，如果能夠和你周遭的朋友建立起良好的友誼關係，你就可以獲得不少的助手娃娃--很多人的幫忙，在遊戲開始的人物設定時，如果擁有某些特殊屬性，像立委的兒子（or女兒），在遊戲一開始就會有助手娃娃（人際關係？），在通往60歲的人生之路上，對於快樂、名譽、金錢、健康這四者要如何取捨，就看玩家如何巧妙地安排這些可愛的娃娃了。

成家立業　美夢成眞

生活圈中的梭哈賭場

在卡耐雞中，一個人的生活分成爲日常的生活圈和人生夢想的成就網，筆者不得不再一次讚嘆遊戲企劃的巧思！在生活圈中有一些日常生活中經常接觸的設施，像補校、補習班、超市、電玩店、電影院、房屋仲介等等，當然也有很多和你一起生活的朋友、鄰居和親人，眞的就像是個小型的生活圈（不過沒有核能電廠和海沙屋，哈哈！）最重要的是你

的一生都要在此度過，包括甜蜜的家和賢淑的老婆（哈哈！這遊戲似乎有點重男輕女，或許該稱為美少男夢工廠？？？）可別小看了賢內助哦！一個成功的男人背後一定有個偉大的女人，美嬌娘固然漂亮，但是總少了汽車洋房，而有錢人家的女兒雖然其貌不揚（在遊戲中…），卻可以讓你減少20年的奮鬥，看來娶妻這碼子事真是大意不得的呢！而在成就網中則是遊戲的精華所在，想想看！小時候做過多少的夢，總統？棒球明星？國際巨星？還是作個平凡的業務員？現在你可以有真正的成就--在電腦的世界裏成就無數個夢想！值得一提的是，在成就網中散落著許許多多可愛的卡耐基塑像，這些小卡耐基不但會給你許多富含意義的人生哲語，還會有意想不到的收穫哦！另外一些"？"的地盤就和大富翁遊戲中的機會有著異曲同工之效，不妨一試！如果是沒有"？"的地盤那可是別人的機會哦！想想有人破壞你成就事業時，嘿嘿！那可是會得罪朋友的，如果人際關係太差的話…見過布袋吧？當然不是被蓋布袋囉！你會看到那些你得罪的人在你的人生大道上留下一些不太乾淨的紀念品，當然你也過不去了，有趣吧！

美少女夢工廠Ⅲ？

更有趣的是，當筆者和一些接觸過此遊戲的玩家聊起時，大多數人都把它和美少女夢工廠Ⅱ聯想在一起，事實上筆者認為卡耐基更可能是脫胎自SIERRA的人生劇場（JONES IN LANES），不過卡耐基做到的是全面的動態相關，和純粹以某種特定模式來達成一些令人眼紅的最高成就的美少女夢工廠Ⅱ並不相同，它有類似人生劇場的目標設定，和美少女夢工廠Ⅱ一樣多變化的結局，最重要的是它有特定的目標--在你心、我心中，每個人都不一樣，而且目標不再是那樣的遙不可及，透過一些人生的成長歷程，那份成就感不言而喻，也許你會說它是美少女夢工廠Ⅲ，但是它卻是貨真價實的「卡耐基的人生指南」！

火車快飛

在強勢的完整企劃下這個遊戲的表現實在令人激賞，也因此筆者一直沒有提到它的畫面、音效和操作的問題，因為這些都不是問題，卡耐基承襲了前作巴士帝國的操作介面，一隻滑鼠行遍天下，所有的操作圖像都妥善地安排在螢幕上

完美的達成人生目標！

，透過這些小圖像就可以叫出功能選單，而在畫面上則採640×480 VGA的高解析模式，在螢幕上的圖元十分細緻，相當有質感，音樂嘛！輕鬆活潑，讓人不會有完成任務的那種壓力，不過很遺憾的一點是這個遊戲的最佳執行狀況是在你有1125K XMS的時候，如果不足，恐怕就得享受老牛拖車的快感了！根據筆者在386DX33配備2MB RAM上的測試，勉強擠出大約1MB的XMS，執行速度之慢大概每2秒鐘硬碟燈就要亮一下，而在486DX33配備8MB RAM上的測試（開了3MB的XMS）極為順暢，除讀取儲存資料外硬碟燈沒有亮過，但是畫面的捲動仍然很遲頓，如果發現執行速度慢的很慢，不妨移動畫面到沒有人物在"動"的地方，同時，把主角清單叫出，這樣會改善很多，或許執行速度太慢是它美中不足之處吧？）

群英會評 VER 2.0

呵布

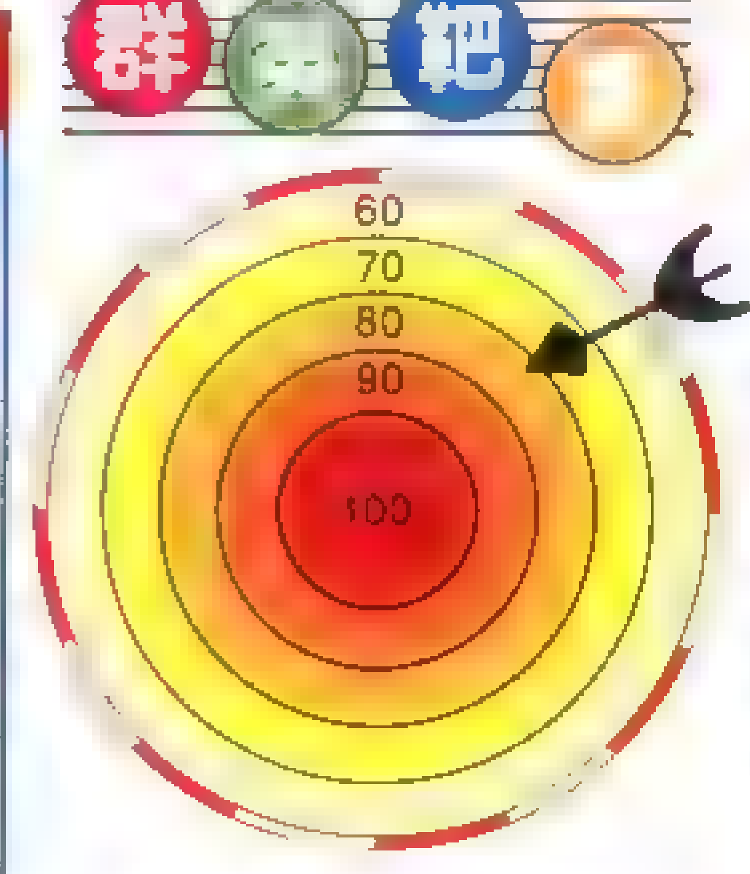
國產策略遊戲中難得一見的精品！遊戲企畫的構想相當傑出而有趣，令人完全沒有草率的感覺。其以遊戲的觀點對人生所做的一番詮釋，在遊戲之外亦能帶給人一些小小啓示，不愧為一個「人生遊戲」。

Sylph

以人的一生來做為整個遊戲的背景，加上各種目標的達成為過程，構成了這遊戲，卡耐基的人生指南是蠻成功的一個遊戲，只不過在慢速機器上玩來還真不是普通的累！

Dracula

將複雜的人生簡化為幾個生活目標配上小人逗趣的畫面，光譜資訊把此一嚴肅課題帶上電腦，也讓玩家對人生規劃有一測試機會。



出版公司／熊　貓

本文作者／米　克

共有六隊參加比賽

綜觀在 PC 上的運動遊戲，可以說是賽車與球類遊戲的天下。而比起籃球、棒球、高爾夫球、美式足球等常在電腦上出現的運動，躲避球大概是最早與我們接觸，也最能勾起人無限回憶吧！不知道為什麼，這種球類的遊戲卻一直未在 PC 上和玩家見面（雖然任天堂及大型電玩上早就有了），大概是沒有趕上現在正在流行的「職業化」列車吧？（開玩笑的。）還好皇天不負苦心人，在經過多年的期待後，在國內一向動作遊戲見長的熊貓公司，終於推出了「 PC 史第一個躲避球遊戲」，也就是現在要為各位介紹的『爆笑躲避球』。

六個場地的特性都不同

提到了躲避球遊戲，相信只要不是年紀太小的玩家（例如還在唸小學），大概都會想起『熱血高校』吧！雖然 PC 不像任天堂是專門為遊戲而設計的主機，但是由於找不到第二個同樣題材的 PC 遊戲；在以幫助玩家了解這個遊戲的前提下，只好先拿任堂上的『熱血高校』來與『爆笑躲避球』作個比較了。

球場旁邊還有賣三件一百的。

『爆笑躲避球』一共提供了六支隊伍讓玩家選擇，這六支隊伍是由熊貓的前作『武將爭霸』及『西遊記』中的主角所組成。遊戲的規則與『熱血高校』相同，只要將對方內場的三人全部 K 死就算勝利。為了增加耐玩性及趣味性，魔球的設計是當然少不了的；不過，這一次的魔球可沒有像『熱血高校』中，能一次將一個人全 K 出場的威力了。而首創的二人合力 VS 電腦模式，實際的效果並不大。

這招叫做流星趕月

就操作性而言，『爆笑躲避球』維持了熊貓一貫的流暢度，在筆者的 486SX 機器上面絲毫沒有延遲的現象。不過要打出魔球的機率並不比『熱血高校』高。筆者在多次練習（快把鍵盤打爛）後，才能有六、七成以上的成功率。另外，由於本遊戲並沒有做跳接的設計，所以也不能像『熱血高校

鞋店中的妹妹真可愛

』一樣跳起來搶接電腦傳到外場的球。

在音效及畫面方面，本遊戲也維持了一定水準；不過在語音方面，還是跟『武將爭霸』一樣有點「花」音不清楚。

接下來就要提到這個遊戲中兩個令人不滿的地方。

第一點：箭頭不會自動轉移到離球最近的人身上。由於這項缺點，使得玩家在面對近距離攻擊（尤其是外場的殺球）時，往往沒有招架的能力；另外，在遊戲中要接住左右方向的球並不難，但是要接住上下方向的球成功率卻是異常的低，所以玩家往往成爲電腦外場的「球下之魂」；反而不是被對方的主將所K死。

曹操的靈魂出竅!?

第二點，玩家在接到球後不能馬上K出。大概所有細心的玩家都會發現到，這個遊戲好像有「作弊」的行爲。怎麼說呢？不知道玩家是否有注意，電腦在傳球給己方後，都能很迅速地將球K出去；但是玩家接到球後，卻要延遲一段時間才能將球K出。舉例來說，筆者有一次在電腦傳球給外場後，因爲靠近邊線的人閃躲不及（由於第一點缺點緣故），結果連續被K中五球（一人二球，一人三球）。後來筆者發現對方也很靠近邊線，所以就將球傳到外場，準備來個「以其人之道還治其人之身」；不料一連按了好幾下鍵盤，球就是停在手上不動；等到敵人逃命了一段距離之後，球才K的出去，可是這時已失去了攻擊的機會了。筆者不知道這是否屬於一種「作弊」的情形，但是電腦可以輕易地以外場的嘍囉對玩家施以連續攻擊，玩家卻不能如法炮製，這是非常不公平的。

典韋拿馬桶丟人?

由於上述兩個缺點的緣故，使得本遊戲的難度變相地提高很多。筆者記得在寒假推出的『西遊記』似乎也有相同的問題，所以當初就以破天荒的十次接關來補救，不過這一次熊貓卻沒有很明顯的補救措施，大概這一次試玩的人員都是一等一的超級動作遊戲好手吧。

這三個人在疊羅漢嗎?

熊貓自從以『武將爭霸』在國內打響名號後，接下來推出的『西遊記』與『爆笑躲避球』卻沒有很大的進步，實在令人頗感失望。以這三套作品看來，熊貓的美工與音樂都具有一定的水準，流暢度在國內同類型的遊戲中，也是首屈一指的；只要更求精進，要想坐國內動作遊戲的第一把椅，相信應不是問題。現在著名的 ID SOFTWARE 當初也是先以『德軍總部』一舉成名，接下來再以『毀滅戰士』鞏固其 3D 動作遊戲的地位。我們期盼熊貓更求精進，朝著成爲國內的 ID SOFTWARE 而邁進，爲國內的玩觀點製作出更好的動作遊戲。

群英會審 VER 2.0

河　布

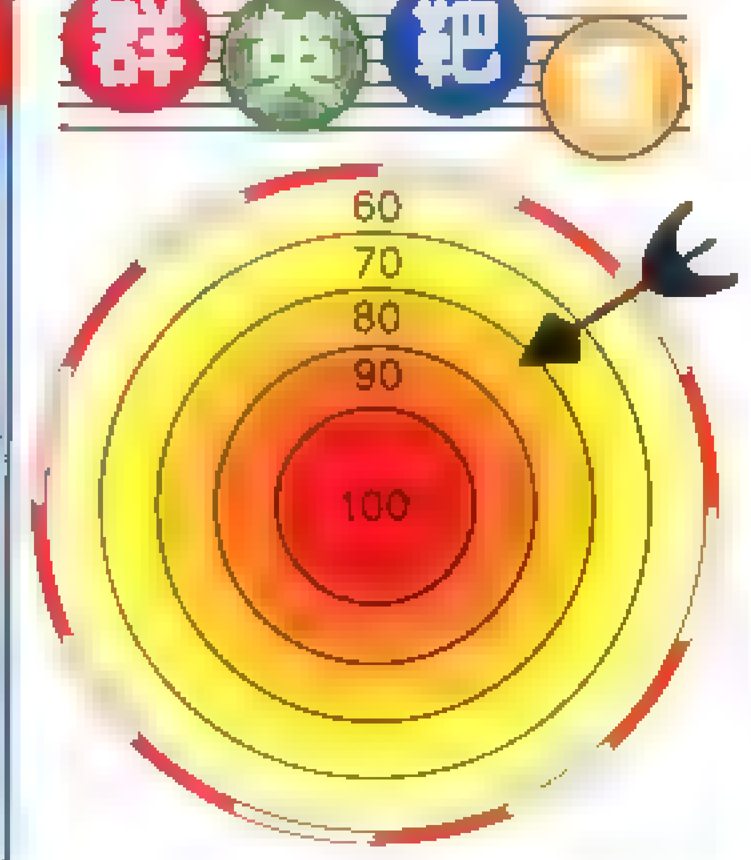
這是一個蠻有趣的小品遊戲，在設定方面由於沿襲自格鬥前作三國志武將爭霸與西遊記，不但充份發揮了原有的系統資源，幽默的內容亦帶給玩家不少歡笑，但可能是首次嘗試此類作品，令人有不流暢而無法一氣呵成的感覺。

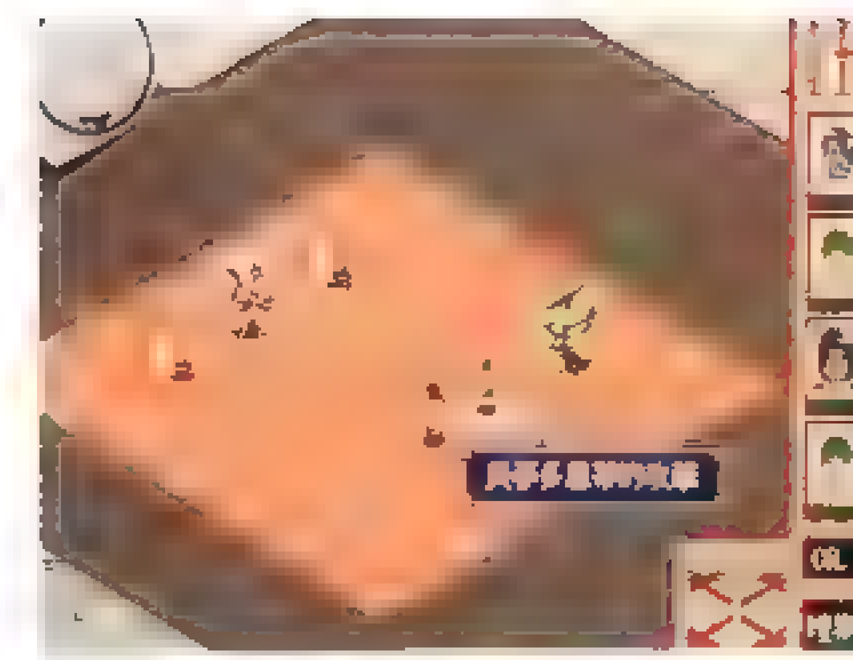
Sylph

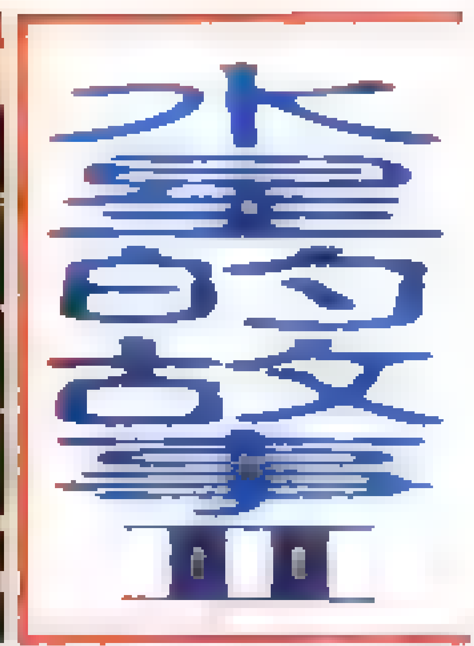
關羽和孫悟空打躲避球，三國志和西遊記的人物大打出手，這是個具有各種“笑”果的遊戲，但畫面移動令人覺得稍慢，而且絕招亦不易使用。

Dracula

小時學校運動遊戲，搬上螢幕讓人回味無窮，耳熟能詳的歷史人物，配上逗趣令人發笑的動作，足有消暑之功用。







遊戲獵人

水星的故事III

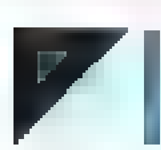
出版公司／琪　冊
本文作者／Gorden.P

少康中興的故事

水星殖民地庫羅娛阿羅正面臨著被邪惡的咸匪所霸佔著，殖民地上的居民過著被外族所統治的日子。他們時時渴望著能有一位剷奸除惡的英雄來拯救他們，因此在每天的期盼下耐心的等待，處處提防有外族的刺探，所以在日常對話上「逢人只說三分話」，深怕再次受到更嚴厲的迫害。坊堤烏喇族的正統王位繼承人少達思，康羅烏黑札在這次的迫害屠殺中，因得思堤族亞龍的幫助，藏匿在睡眠機中才得以從死裡逃生，但卻一直無法醒過來。

隨著科技的進步，十五年後少達思，康羅烏黑札在創新發明的科技睡眠機中因為思堤族亞龍的幫助下醒了過來，解救他長達十五年的睡眠，重新面對他所熟悉的星球。眼見自己所生存的這個星球受到咸匪如此嚴重的迫害，同胞們也受到咸匪嚴密的控制，於是決心起來對抗咸匪，解救星球，故事就這樣展開了，玩者就是扮演少達思的角色。

任務的進行



各個圓頂建築物之間由於咸匪的破壞，原本處處相通的管子，現在只能依賴著輸送小型物資的位相線來相互交通。這關鍵的任務需要靠著各圓頂建築物中位相線內各路英雄好漢的幫助，同心協力共同去由對層層不同的關卡、挑戰。少達思要運用自己的聰明才智，去尋找志同道合的同伴們。

少達思在經由每個位相線去不同區域時，各城市因為受到咸匪的破壞過，有些人、物被各類魔鬼的侵略、掠奪，因此救回這些人使他們回到自己的城市，或幫某人拿回某項寶物是完成任務的必須手段。在城市中，所有角色的扮演與我們現今生活狀況幾乎一樣，讓人有一種親切感；在行走路途中，畫面的立體斜角設計使人視覺較能集中於特定的區域，不必在整個螢幕中尋找，讓玩者即使長時間的闖關眼睛也不會受不了。當過關斬將時，除了生命值、經驗值的增加外，更希望得到金錢的回饋；此時各位必須耐著性子，去找「市政官」才會有賞，而且各位萬萬想不到此市政官竟然是一位女性，或許有時可從畫面的裝扮中觀察出來。市政官在論功行賞時，不限制每次只有一次的發賞，可以在進入房間後，在屋內多次的與她對話，會使金錢的總額相對的增加，請把握此大好機會。

戰鬥模式選擇

與魔鬼、妖怪戰鬥中，有兩種方式讓你選擇：一種是自動戰鬥，另一種是手動戰鬥。

1. 自動戰鬥方式：是每當有戰鬥狀況發生時，在我方現有的人員、魔法、裝備下，電腦能自動的安排、運用，不用玩家去傷腦筋；如果我方戰力雄厚，就能輕鬆戰勝，讓你有一段時間看遊戲自動持續戰鬥下去，稍微輕鬆一下。假若我方的兵力狀態在中下時，最後的結果是我方陣亡，螢幕出現了『GAME OVER』。在戰鬥過程中，可以觀察出如何運用我方現有的裝備、物力，做最有效的反擊，但是不能運用「逃跑」這項功能，並且必須戰到最後有結果分出。所以在闖一些重要的關卡時，最好的方法是：走一段路即刻儲存新的進度，縱然面對勁敵不幸陣亡時，也可從較近的距離或較好的裝備下再出發。在儲存進度時，此遊戲會把現在所屬的城市區域名稱自動當作儲存不同進度的名稱，使玩者在載入進度時可以一目了然更加的方便。

2 手動戰鬥方式：可以有多種的選擇，讓你量力而為的任意攻打，運用各種魔法、攻擊、裝備做最恰當的安排；有時可以與鬼怪大廝殺一場，有時又可逃之夭夭。面對一些鎮守重要關卡的咸匪時，筆者的過關經驗是運用手動戰鬥方式來攻打，當然不是一次就輕

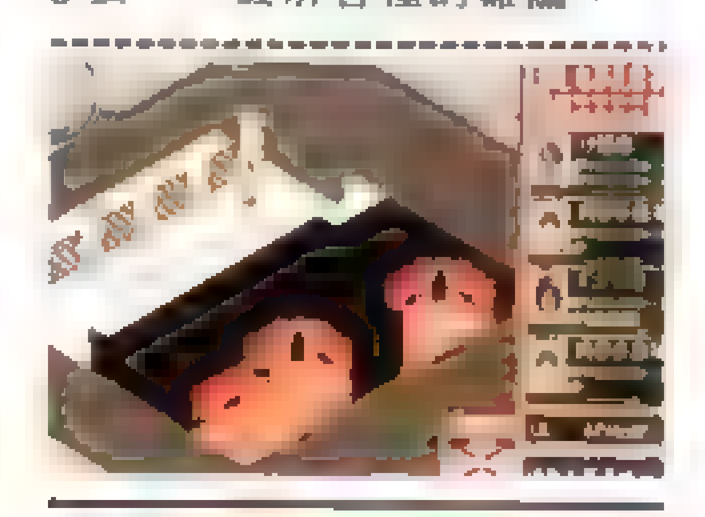
終反擊成功，需要經過多次的失敗，再戰。

關　　鍵

少建思拯救村民或執行一些特定任務後，切記一定要回到有關的城市中，此時這些城市居民的對話，會有不同的回應；有些是稱讚，有些是感激，有些更贈送未來闖關的關鍵物。甚至有時要在城市中再進出遊走好幾回，從每次不同的對話中去尋覓未來行走破關的資訊。當有新的發現時，玩家可得小心翼翼的注意看，因為有些訊息是只出現一次，稍一疏忽就不會再出現了。

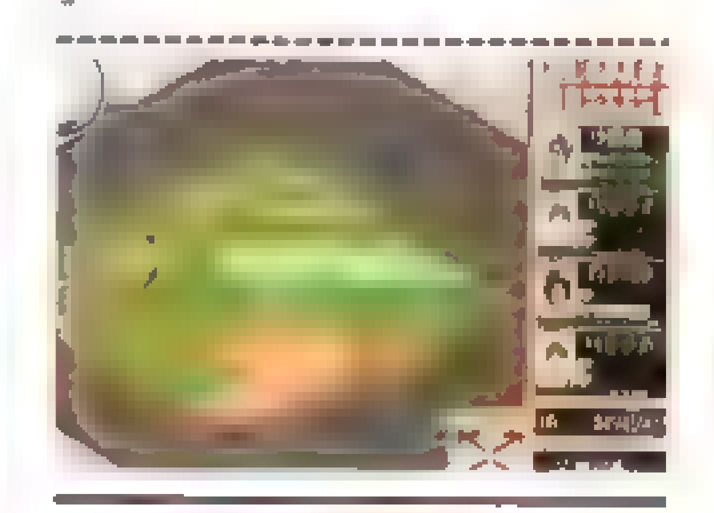
特　　色

「中央區」是整個星球的貫穿區域，但是已被破壞得每地都有殘缺的痕跡，這也讓少建思面臨著重重難關的挑戰。在「中央區」周圍有許多的城市，越接近中樞地帶的城市魔怪的戰力當然越堅強。編劇在各城市的佈局上下花不少的心思，例如：安排了一個海底的科技研究城，此城的背景擁有極細膩科技的處理，潛水艇的前進、海底城的各項研究、垃圾場的尋寶等；又如「利善城」的水晶人像、「西特羅城」的整個雪景、「理斯水星區」中的迷宮時光隧道、迷宮洞窟，這是一個經過與現今生活及未來科幻結合的遊戲劇情，而各位玩家可得思考如何運用智慧去一一破解各種的難關。



故事的結局

當少建思一行人好不容易找到威亞的藏匿之處——迷宮洞窟時，其千迴百轉的設計，俱有點叫人迷失方向不知所措，但如果無法順利尋找出唯一的通路，就無法見到真正的威亞。各位請多費點心力、集中意志，不見威亞絕不干休，打敗魔怪才肯罷休！威亞在被消滅後，只聽到他的慘叫聲……，精彩的故事就此打住，沒有任何結局的訊息，就結束遊戲回到 DOS　了，當時心裏還正興奮著又打敗了一個威亞，正期待下一個劇情的安排時，故事就這樣結束了，只好楞楞的望著螢幕，口裏念念有詞的說著：「怎麼這樣就結束了……」。



結　　語

這套遊戲總體來說，在劇情的設計上是不錯，不過戰鬥次數太頻繁，讓玩者打到後來會感到厭煩。而片頭動畫也不夠精緻，整個遊戲的重心是要你運用智慧及寬廣成熟的人際關係，來追尋出威亞藏匿之處，完成任務。整個遊戲並無多深奧的人生哲理及謎團待解。

群英會評　VER　2.0

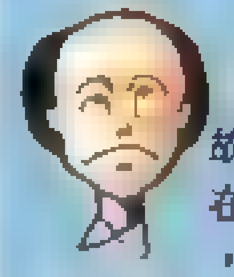
柯一布

以一個98移植自PC的RPG而言，由於改編耗時過久，現今上市已有炒冷飯的感覺，如果你能忍受視野過小的斜向立體畫面、擺脫不了的練功、與令人難以接受的結局，遊戲內容還算值得一玩。

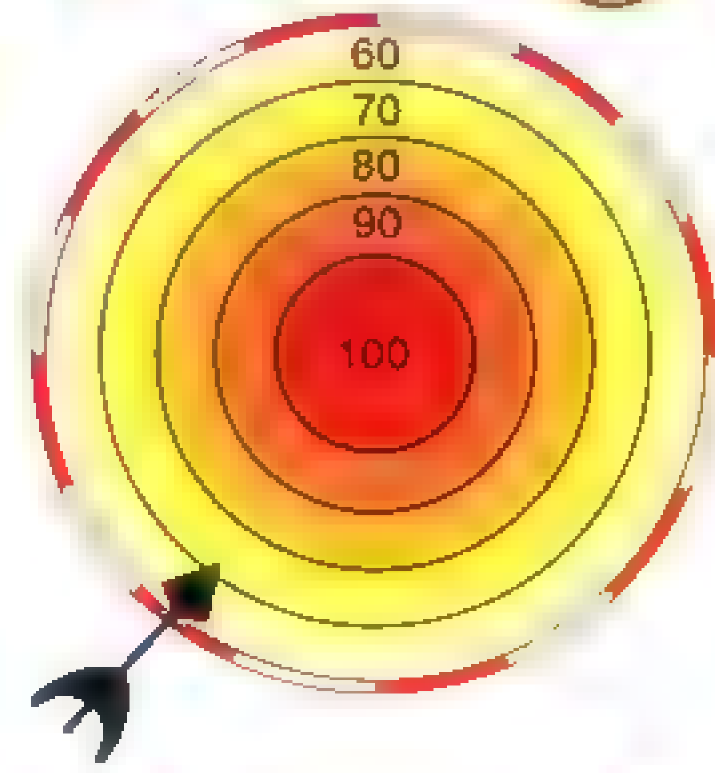
Sylph

這個遊戲令人感到無力感，畫面、音樂都令人難以接受，或許是個較早期的遊戲，無法和現在的遊戲相比！

Dracula



故事情節雖在未來時空，然畫面顯得太過簡化，而練功也太多，遊戲提供自動戰鬥倒是讓玩家有另一選擇。

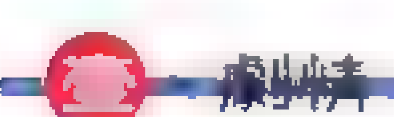


遊戲獵人

出版公司/漢　堂

本文作者/GUDERIAN

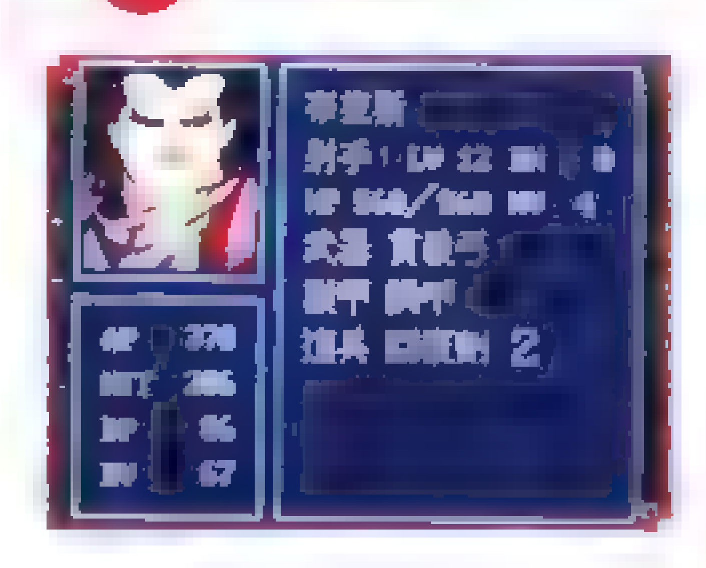
隨著「天使帝國」、「魔法世紀」的暢銷，戰略遊戲成了國內除了RPG以外的一種遊戲主流，劇情可以天南地北，超越時空，創造不同的人物及戰鬥模式。但最重要的仍在戰鬥的表現以及電腦的AI設定，這也是筆者推薦炎龍騎士團的主要原因。戰鬥畫面延續自光明與黑暗續戰篇的模式做得十分精采，而AI也不再像以往的戰略遊戲一樣呆呆的等你來打，它可是也會圍毆你的，不信的話試試看就知道了！



壹 劇情

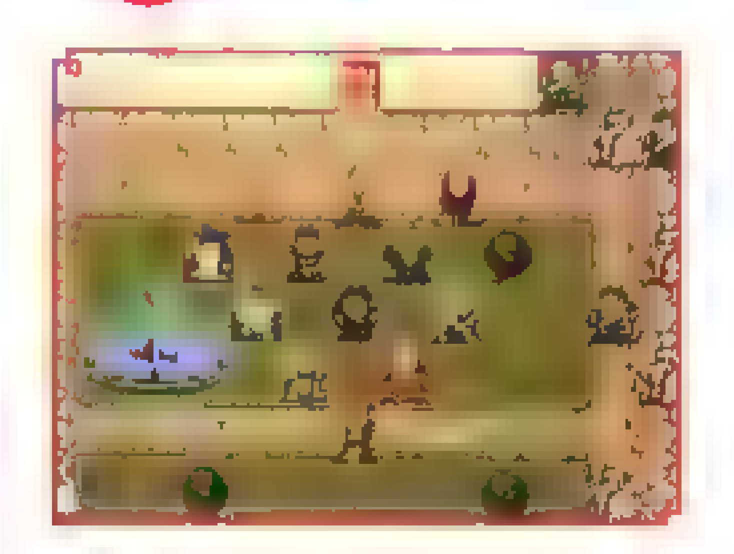
戰略遊戲一定會有正反兩派，玩家當然是扮演好人了，王子雷特率領了戰士克隆及法師米蘭展開了復國之路。隨著劇情推展會有許多生力軍的加入，而敵人也會愈來愈強，不過劇情的發展是雙線的，分歧點是試煉那一章。假如你很快被擊敗跟你撐了一段時間會有不同的兩種劇情延續下去，不僅結局不同，出現的友人及敵人也會有所不同，至於要撐幾個回合就看玩家自己去嘗試了。記得存檔，以備你在玩完之後可以從試煉之章開始另一種劇情。這兩條路有一條路敵人較少，但你能得到許多說明書上並未交待的故事真象，千萬不要放棄這個回票價的設定哦！

貳 升級



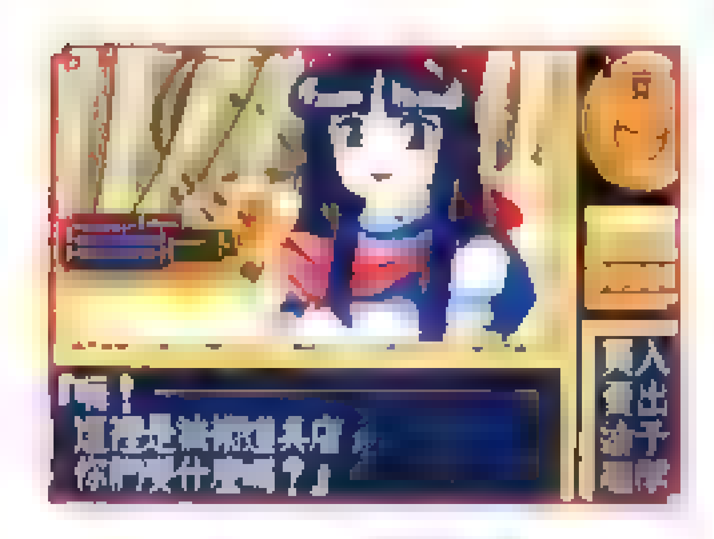
遊戲的升級雖然不似天使帝國般的多重選擇，但至少也具備了類似魔法世紀那樣的升級後服裝會跟改變的效果。只是升級要20級才能換職業好像太久了，而且職業只能升一次，不像天使帝國光騎士就有　級。然而能力的設定在攻擊力、生命力、防禦力、閃避率、命中率中間是相對增加，玩家必須依角色的設定去調整其武器及防具。整個劇情中擔任攻擊及防禦的角色運用得當與否常是勝負的關鍵的。特別是人物HP並不隨等級提升而改變，反而是依據防具之等級而定，這也是一項挺不錯的設定。

參 戰鬥



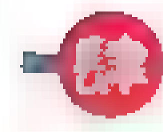
由於AI做得不錯，所以有些關卡敵人會像潮水般的湧來圍剿你，如果你不小心的話恐

怕有些將領就會陣亡，雖然有教會可以起死回生，可是卻要花不少銀子。特別是遊戲中戰勝所獲得的銀子有限，如何妥



善分配你的錢去購買武器、防具、或魔法就是對玩家的一大考驗。因為錢永遠不夠用（跟現實環境倒也挺像的！）你必須以有限的錢去做重點採購，有時魔法必須優先選擇，特別是對付一大堆快速前進的騎兵，像落雷轟這種廣域魔法可以阻擋並消滅他們（施法兩次再加上一些個別攻擊），這也是遊戲中挺有趣以及能讓玩家傷腦筋的地方了。

戰鬥畫面十分有魄力，不同的法術不同的人都有不同的攻擊畫面，像巴拉多在砍擊之前還要耍一下他的刺矛，挺有架勢的。當然攻擊也有失誤的時候，這時候只靠存檔來補救了，原則上可以先用法術及遠程武器攻擊，等敵人半死不活時再短兵相接，如此可以減少傷亡。另外因為敵人不論傷得多重，即使生命值只剩下1但是攻擊力依然不減，因此同時打傷兩個敵人不如一次幹掉一個。



結論

遊戲本身的人物設定及戰場安排都可以看得出很用心，尤其手冊的編修都顯示工作人員的努力，不過美工的風格倒是不太像以往的一些作品，而比較接近像叢林戰爭那樣的粗獷風格。另外像程式在進行到某些地方（特別是戰鬥完畢到村莊購物時）會有中文字亂掉的情況發生，此時如果快點存檔退出再重新進入遊戲便可消除，但如果來不及存檔就太可悲了（最好一到村莊購物前先存檔比較安全）。除了這一點以外，音樂及音效作得都還不錯，相信玩家玩過之後一定會喜歡的，雖然沒有漂亮的美女，不過戰術運用層次做得極佳，算是個相當成功的戰略遊戲。

群英會審 VER 2.0

何布

脫胎自 SEGA 遊戲光明與黑暗 2 續戰篇的遊戲架構本來就相當討好，支線劇情的設定還算相當合理耐玩，A 的表現頗具挑戰性，大型的戰鬥動畫亦青出於藍，但認真說來還是有原創性不足的大缺點。

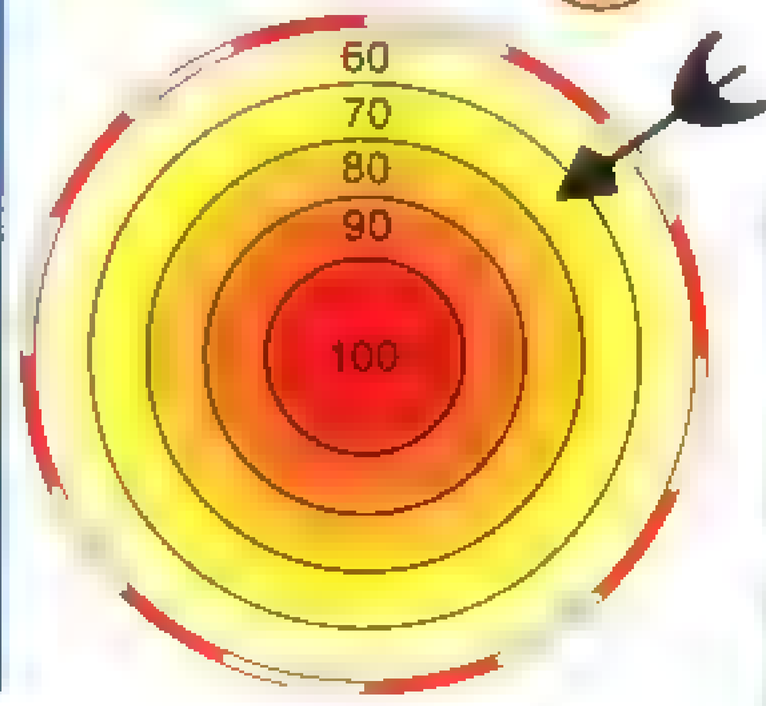
Sylph

溶入了劇情的戰略遊戲，很容易就可以上手，作戰的畫面亦畫得不錯，但敵人魔王設計得太難打了！

Dracula

延續滿堂一貫畫面，風格卡通人物造形，再加上複線式的劇情結構，簡單的操作介面，可讓玩家輕鬆上機。

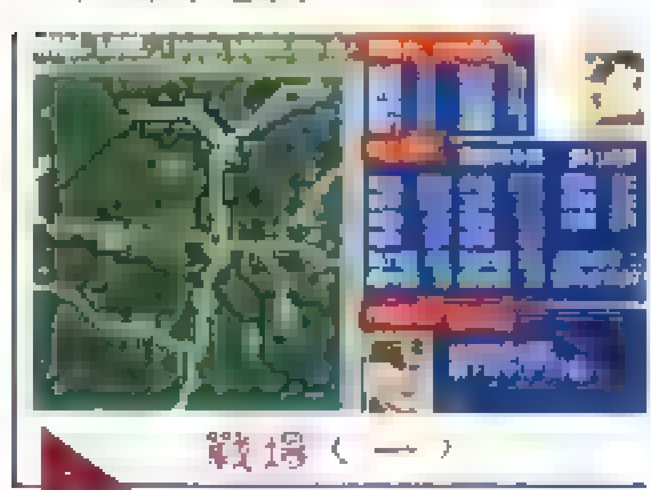
群英靶



歐陸戰線

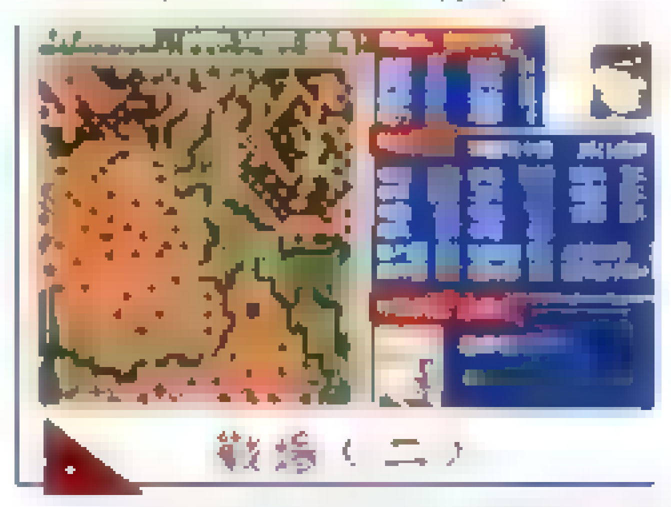
出版公司／第三波
本文作者／毛　豆

如果你從小就被電影『坦克大決戰』中的情節所吸引，很想成爲那位統領德軍坦克的將軍，絕不再因沒有油料補給而功虧一簣；如果小時玩陸軍棋覺得沒有對手，長大之後找不到對手和時間玩戰棋，在戰略遊戲中又無法感到真實的戰爭中所需考慮的條件，更不想成爲三國志中全能的君王，只想好好打一場戰，而不要將軍兼外交官，又兼行政院長。在夢中想扮演巴頓帶領美軍打倒軸心國，或扮演隆美爾在北非馳騁，那現在有一個遊戲可以完成你的夢想，就是我想和大家分享的一個由KOEI（光榮）出版，第三波中文化的好遊戲：歐陸戰線。



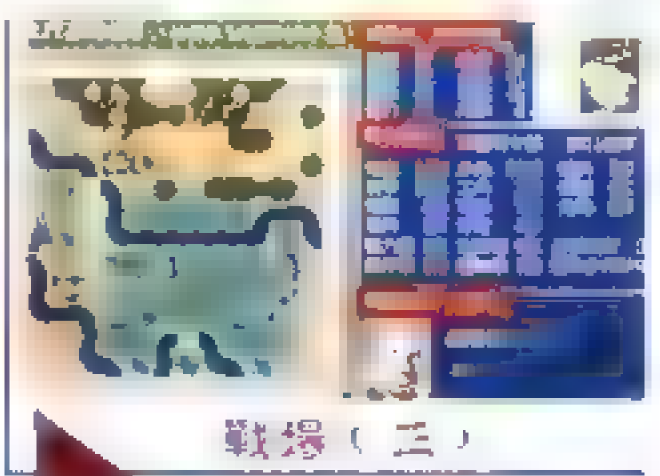
戰場（一）

故名思意，歐陸戰線是以二次大戰的歐陸戰場爲場景，其歷史背景取材於二次大戰的幾次重要戰役。包括突破法國馬奇諾防線的『法國戰役』、隆美爾的『北非爭奪戰』、俄國反攻的『庫爾斯克反擊』、六月六日斷腸時的『諾曼地風暴』、西部戰場最後的坦克大決戰『阿登戰役』和德軍最後垂死的抵抗『柏林攻防戰』等六場戰役。你可以選擇任何一場戰役中的任一方，或是扮演德軍從一開始攻勢作戰一進攻法國，到諾曼地的勢均力敵，到最後死防守柏林，每種戰況都有，而不再一味扮演強者，在此可以考驗自己的防守作戰，如何在最不利的狀況下，達成最好的成效。這是這個遊戲最令我欣賞的地方，正是考驗我應付各種狀況的能力。



戰場（二）

歐陸戰線是以陸軍爲主要的角色對象，說到第二次世界大戰，一定讓你立刻想到坦克隆隆的引擎聲和大部隊行動引起的漫天風沙，也就是二次大

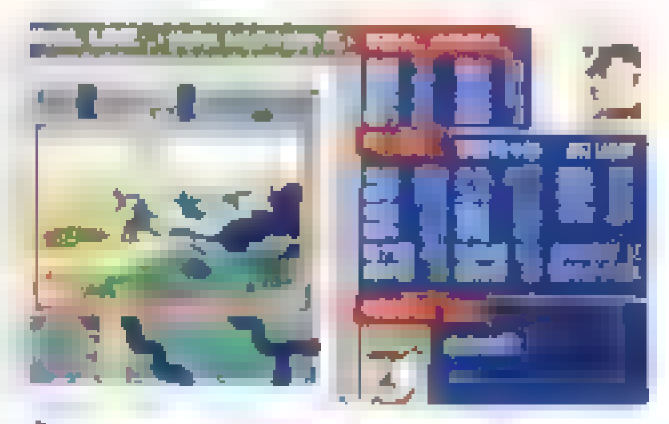


戰場（三）

戰最令人感到興奮的坦克決戰，在此也有空軍可做爲戰術用途，可做爲空降和近接支援用，另外有特戰部隊爲情報搜集和破壞的執行部隊，在戰場上，部隊不再只是一個冷血的殺人機器，說一動一的戰鬥體，其中加入許多真實的人爲因素，如部隊的士氣，疲勞度、指揮官的能力、糧食的存量等皆會影響部隊的戰力和戰果。加上真實時間的考慮，在下命令給部隊之後，部隊任何的行動都需反應時間或準備時間執行命令，例如你向部隊下攻擊命令攻擊敵方部隊，並非能立刻執行，而是要幾個小時之後，部隊才會向你報告（攻擊準備

步兵攻擊

完成）才能發起一次全面的部隊攻擊，這樣的設計會和真實的戰況較相同；其他如防禦、



空軍支援

休息等指命都是如此。申請支援、補給也需時間，而且還得視上級的意見才能得到。這一切的設計使GAME變的更具真實性，更有挑戰性，挑戰自己的能力，測驗自己的指揮、預測和判斷能力。爲了不使GAME變得太過複雜，在遊戲中，你所帶的軍團最多有四個師團，而每個師團最多有六個戰鬥連隊加上一個工兵部隊和一個補給部隊，但並非每個師團都是滿額，所以最多最多只有32個部隊，算是一個相當合適的數目。加上可以隨意選擇由你控制或交由屬下的師團長幫你帶兵，而你只需要向師團長下一個任務即可，你大可放心，只要你的師團長的能力不差

，達成任務的能力或許比你親自指揮更好；而你則是扮演掌控全局的軍團長，勝敗就在你的手中，任何一個命令會有決定性的影響。

在人員上，你一共需要七名主要的將軍，包括軍團長、情報參謀、作戰參謀和四位師團長，在一開始遊戲時你有機會可以以電腦中原本設定的能力　數值參戰，當然有些並不盡人意，所以電腦提供亂數的設定，在此向想利用修改程式偷懶的人說聲抱歉，只要你用Pctools修改過，遊戲的存檔就被遊戲視爲壞掉，所以，只要你有耐心一定能創造一群能力超強的裝甲兵團。當然能力的設定也有其重點，指揮官的指揮能力和體力是重要的，而參謀因需要和上級打交道，魅力相對的也是重點之一，而專司戰鬥的師團長其步兵、砲兵和坦克的指揮能力就由其所指揮的兵團，主要的武力組成來決定了，總不能一旅坦克雄師，叫個步兵能力99，而坦克指揮能力只有20的人來指揮吧！

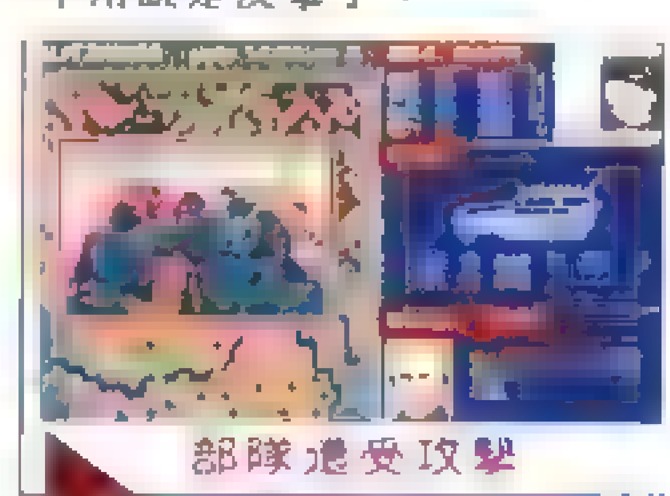
切斷通訊網

這次在遊戲的操縱介面上，有相當的改進，不再只有以前的數字控制方式，更加入滑鼠的操縱方式，利用下拉式的視窗配合滑鼠的使用，使得遊戲在操縱方面更具親和力。當然和以前的三國志比起來更加"進步"了。

而在戰鬥畫面上，雖然指令不多（只有六個指令），但採和三國志二代相同由斜上方立體的俯視畫面，是個相當不錯的設計，雖沒有華麗的戰鬥畫面SHOW，但有較眞實的戰鬥方式和較彈性的命令方式，在其中時間也是戰鬥的一個重要因素，還沒有準備好作戰的單位是無法加入戰鬥的。

戰鬥場景

不過，音效方面倒是和以前相同沒什麼重大的進步，雖然包裝上寫着支援Ad Lib、Sound Blaster。另外在遊戲設計上，覺得有幾項小小的缺失能挑出來，在遊戲中，部隊的疲勞度是重要的參考指數，卻無法在下命令時看到，非得到情報參謀的情報項中的『部隊』才能見到，從知道此項數值，再向部隊下命令，需要花好幾次指命，相當麻煩，算是遊戲中一項不太好的設計，或許是遊戲的測試人員當初沒有考慮的一項吧！另外，雖說空軍是陪襯的軍種，但部隊中竟沒有防空的任何武器，加上根本無法知道對方空軍要向誰攻擊，常常只能看著部隊被轟炸而減少，連預警的機會都沒有，更不用說是反擊了。



部隊遭受攻擊

在一定資源下如何應付一切的攻防戰力，如何補給和如何利用戰術空降來達成戰略的目的，在守勢作戰下，如何利用橋樑和佈雷做爲阻敵的最佳方法，進而達成上級交待的任務，是這一個遊戲最終的目標，隨著困難度的提昇，敵人相對的愈來愈難纏，對自己更是一個智力的挑戰。

總體來說，『歐陸戰線』是一個相當適合戰略迷體驗的遊戲，但對一個從未接觸戰略遊戲的生手來說，可能會困難些，最好還是得從三國志領略一下樂趣和方式，再來玩這個遊戲，我想會有更不同的感覺，對許多很想有點挑戰性的戰略遊戲者而言，這可算是一個不可多得的好遊戲。

群英會審 VER 2.0

阿　布

遊戲中指令的複雜度與勝負因素的設定對初級的玩家來說可能複雜了一些，但加入各種突發事件與詳細的戰史介紹，使遊戲的氣氛更爲眞實，對喜歡研究戰史的玩家來說是很好的實驗工具。

Sylph

畫面非之精細，不愧是KOEI的戰略遊戲，玩來的感覺很像三國誌Ⅱ，只不過把刀劍作爲槍彈，兵馬化爲各種兵器，但敵人AI稍弱，不知是否戰略遊戲的AI太難掌握了。

Dracula

以　次大戰爲背景的戰爭遊戲，畫面處理仍維持KOEI之水準，AI表現上顯得較弱，減低遊戲的可玩性。

群英靶

60
70
80
90
100

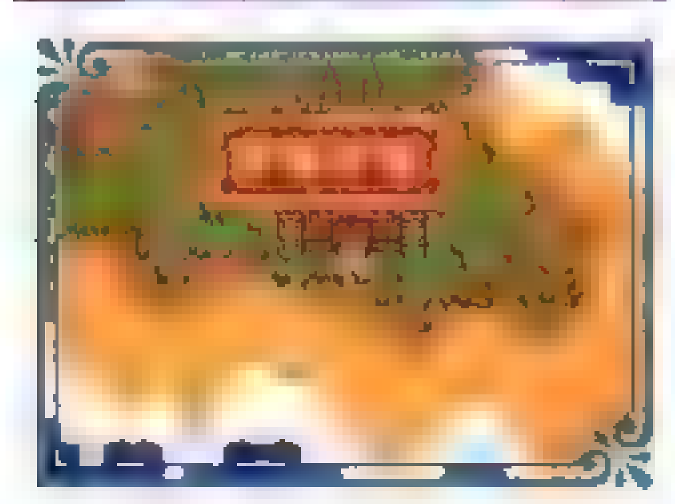
遊戲獵人

末日寶典

出版公司／傑克豆
本文作者／Gorden.P

今年年初曾經介紹過『傑克豆工作室』製作的『時空異變』，當時是我首次接觸RPG的遊戲，對於其完成任務所安排的關卡之挑戰性，印象深刻。時隔數月，再見『傑克豆工作室』的新作『末日寶典』，興趣甚濃，用了七個晚上的時間把『末日寶典』玩完了。現在讓我趕快把這套遊戲介紹給各位吧！

時空和R.P.G.

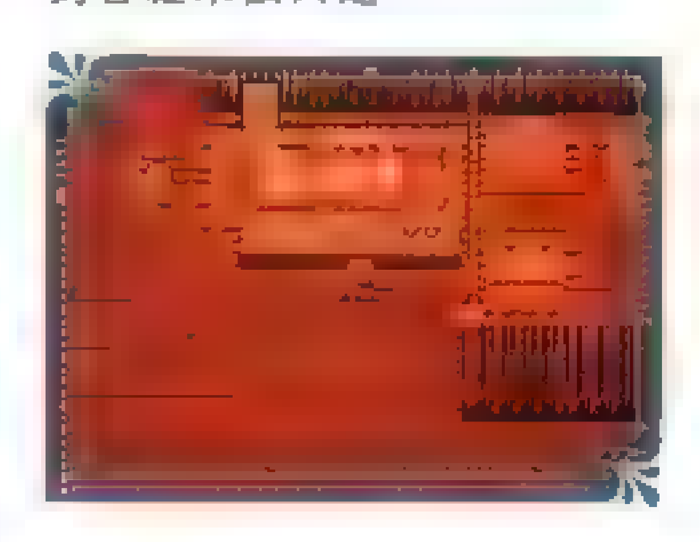


「時勢造英雄」，在邪道妖魔橫行的時代裡，必有一位才藝出衆、武藝雙全的人才脫穎而出，負起拯救世界的神聖使命。高斯，一位參加全國劍術比賽勇奪冠軍的年輕人，在前往王宮接受國王封賜時，偶然從塔斯城長老的口中得知『被封印在地獄島頂層的魔王即將要脫困而出』的消息，並受託代爲尋找遺失在各處的『普羅米法典』及五大神聖武器（風神靴、聖光劍、辟邪鎧甲、怒髮頭盔、護法盾），因爲只有將這些東西全部找到，才有可能阻止魔王的復出，拯救人類免於再受魔王蹂躪的慘劇。於是你的任務之旅就這樣展開了。

簡單的劇情，複雜的任務

狀況和裝備畫面

整個劇情的主線很容易掌握住，但是任務的完成卻非常的複雜，不過卻具有高度的挑戰性及趣味性。如果你想要順利的完成任務，還必須要有豐富的想像力才能突破困境，繼續往前邁進。例如『普羅米法典』已被分成五個部份散落在一個大陸上（必須靠船隻往來）的隱密處，第一部份的法典是藏在塔斯城北方的尤迪貝亞神殿遺跡副殿一樓的壁畫後面，當你走到壁畫前面時，劇情只提示你『壁畫好像有裂縫』，於是你知道裡面一定有寶物，就要想盡辦法把壁畫鑿開。此時如果你執意要完成本關卡後再繼續往前邁進，勢必會徒勞無功，遊戲也無法繼續玩下去了。因爲你要把壁畫鑿開，必須找到十字鎬才行（劇情不會暗示，當你找到十字鎬時必須要自己發揮想像力，十字鎬可以拿來做什麼？），而十字鎬卻藏在費兹港東北方的礦坑裡。所以你必須繼續往前走才有可能找到該項工具，等拿到工具後再趕回尤迪貝亞神殿遺跡副殿鑿開壁畫，才能順利拿到普羅米法典之一。



其他還有許多很有意思的劇情安排，如『星狀魚鱗』竟然是放在魚人族長老臥房的地上，非常不引人注意。如果你拿不到星狀魚鱗，就得不到人魚面具，拿不到人魚面具就得不到水神珠，拿不到水神珠就得不到魔豆，拿不到魔豆就到不了翼人族的城鎮，當然任務也就無法完成了。整個劇情的發展常常是環環相扣，只要其中有一環疏忽，遊戲就會玩不下去了，這是本套遊戲最吸引人的地方（個人感覺）。

打鬥頻率過高，擾亂你的思路

玩『末日寶典』如果想要在短時間內完成任務而不藉助輔助工具是非常不容易達成的，因爲魔王的手下會以頻率非常高的採地雷方式出現攔截你的去路。有時候一條短短不到十公分的路程竟然被妖魔們攔截達十五次之多，如果你正專心思考過關的關鍵問題時，卻

在戰鬥畫面中，可看出敵人的HP，不會再有“敵人是否打不死”的想法了。

必須分神去對付這些過度擾人的小妖魔們，會讓你失去許多過關的樂趣，甚至會因爲過高的打鬥頻率而使你不想再繼續玩了（玩這套遊戲非常浪費時間，如果我沒有藉助『整人專家』的幫忙，大概也無法完成這篇文章了）。

玩過四、五套RPG遊戲後，一直有一個疑問：『角色扮演遊戲中的人物，其生命值和經驗值的增加一定要靠採地面的打鬥方式才叫做RPG.遊戲麼？是不是有其他更有趣味性又合理化的方法呢？比如說當主角完成一項任務後，就讓他的生命值及經驗值自動增加。如果需要用錢，就提供許多賺錢的管道讓主角選擇。如果要有 GAME OVER的設計，則可在情境中設計一些驚心動魄的陷阱，讓主角因爲生命值及經驗值不夠高，無法突破某個陷阱而必須重頭來過。個人認爲這會是比較有趣的角色扮演遊戲，要不然千篇一律的打鬥除了浪費時間之外（美其名曰：遊戲的耐玩性）我實在想不出有什麼實質意義。

安裝容易，空間需大，略有臭蟲

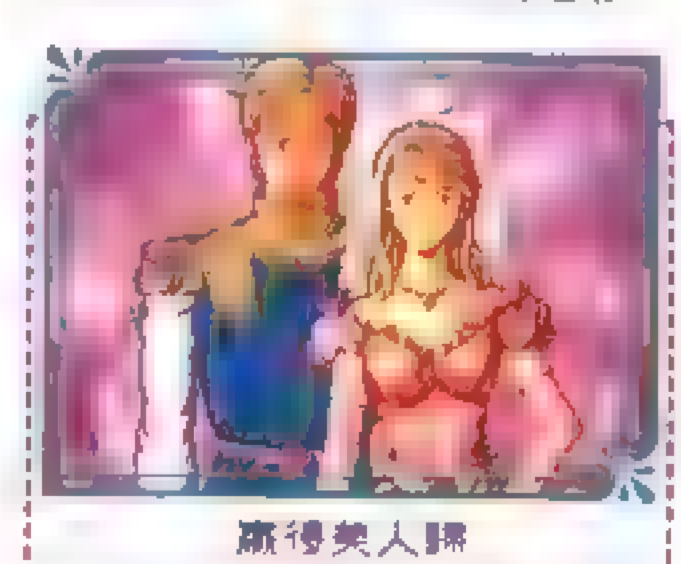
『末日寶典』磁片總共有八片，安裝時只要按照手冊的指示即可順利安裝完成，但是要注意安裝完成後總共會佔用35MB 以上的硬碟空間，硬碟空間不夠大的人可能要考慮換硬碟了。

一套遊戲要能設計測試到完全沒有臭蟲，似乎是不太可能。『末日寶典』也同樣不能倖免，個人發現的臭蟲有三個地方：

①遊戲一開始的取出遊戲進度檔無法使用：若存過進度檔後，下次要繼續玩時，在主畫面中請勿選擇『取出遊戲進度檔』，如果你選擇該項功能，你只會看到螢幕上黑黑的一片，然後就重新開機（這是在我的 486-DX 50 機器上的情形）。如果你要取出進度檔，必須先選擇『開始新遊戲』，等看完片頭後在高斯的家中時，再按空白鍵或 ENTER 鍵叫出進度檔，如此才不會當機。

②在遊戲的進行中，有時會莫名其妙的出現『 NOT F-OUNT MESSAGE WINDOW .\GROUP\TALK GRP 』的錯誤訊息，然後遊戲就被當出來了。因此爲了不讓自己的努力功虧一簣，請記得隨時儲存進度。

③移轉之石在亞卡那德大陸及布洛卡大陸的某些地方使用時會出現下列錯誤訊息：N-OT ENOUGH MEMORY ! ST-OP AT FILE READROM，遊戲被強迫結束，心血頓成泡影。



贏得美人歸

群英會審 VER 2.0

阿布

國產 RPG 中少見的龐然大物，竟佔掉硬碟四十幾 MB ！！遊戲的劇情設定雖然頗爲完整，但程式設計的表現卻不夠理想，介面親和力差，加上令人氣結的自動閃躲功能，實在讓人有玩不下去的感覺。

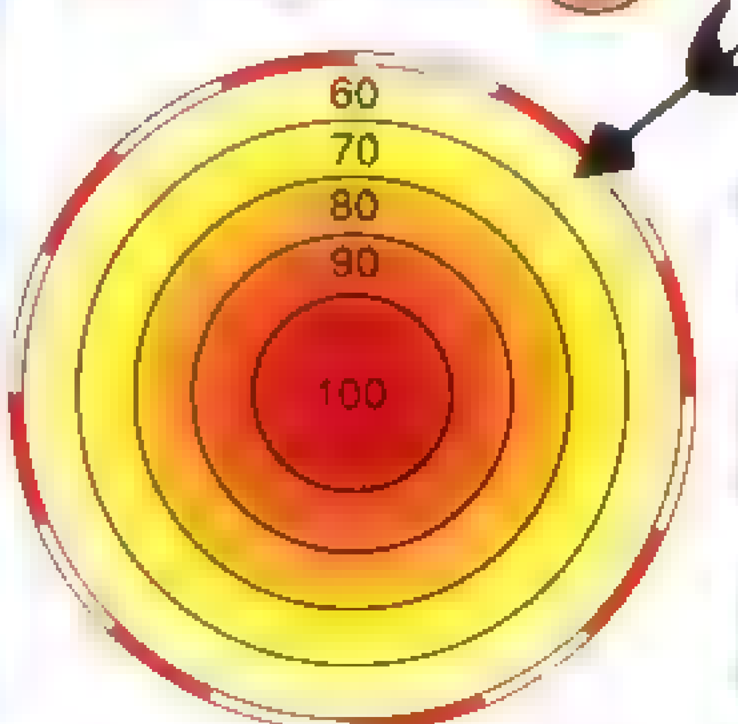
Sylph

這又是一個“破記錄”的遊戲，硬碟容量高達 47MB ，過場動畫很成功，但操作上就令感到非常之不順手，加上移動時無法好好控制主角，很令人頭痛。

Dracula

遊戲架構不錯，畫面則似超任版的PC GAME ，戰鬥次數較頻繁，抵消了場景造型的可看性，動畫不少表現也不錯，故硬碟需求可謂前無古人。

群英靶



冥界幻姬

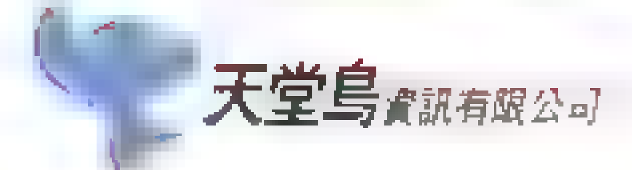
超強RPG力作
六月登場
敬請期待!!

CD ROM版本
強勢登場!!

的超大容量特

語音效果

香港代理:光明資訊有限公司



TAN TON NERW INFORMATION CO. LTD
台北縣新店市三民路39號3樓
3F NO 39 SAN MIN RD. HSIN TIEN CITY TAIPEI SHIEN TAIWAN ROC
TEL 886 2 918 4877 FAX 886 2 916 7134

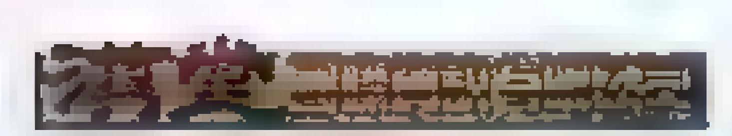
七月下旬
預定發售

少女·夢·天使

天使養成

千萬顆皎潔新星閃爍在同樣的夜空中

只有夢使她們不同



高雄總公司 TEL (07)335-6466 FAX (07)335-4053
台北分公司 TEL (02)503-9252 FAX (02)503-6991

在這星光燦爛的夜晚
天使將會傾聽
少女們最真摯的心願………
在遊戲中，你將扮演那名天使，
帶領女孩進行各項試煉，
向天使之路邁進！
文字、社會、魔法、音樂、
美術、體能……
繁重的課程、艱難的訓練，
加上各式各樣的特殊事件……
天使，你要如何實現她們的
心願？
● 每個角色都有數種不同的結局：權天使、美天使、
熾天使、魔法天使　寶座天使、天使長、門天使……
等，也可能成為凡人。
選擇
在這六個身世不同、性格互異的少女中，你將
實現其中三個人的心願
你將作怎樣的決定？

暑假強片預告！
人物養成
模擬師父
自己心目中的俠士嗎？
為了 「絕天九書」，您必須培育一名
以便在十年後爭取「絕天九書」的比
獲勝。從 歲到十八歲 文學教養、內功
都是您教育徒弟的途徑，但徒弟的性格和品行
也 不可忽視。
在您的教養之下，徒弟將 成為一代大俠，或
是庸碌一生？一切都操在您的手中！
高雄總公司
台北分公司

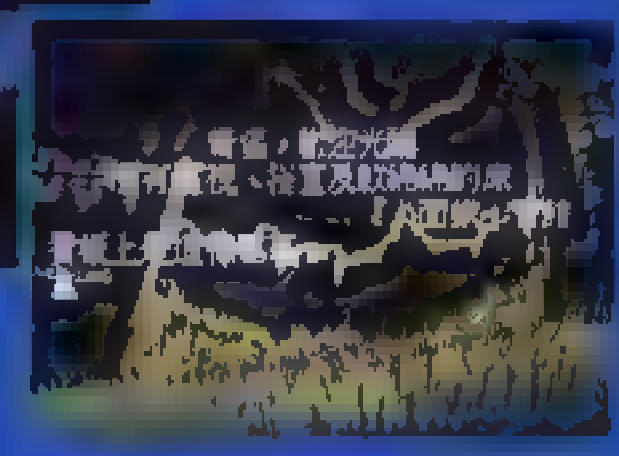
益智遊戲

光碟版及磁片版同時發行

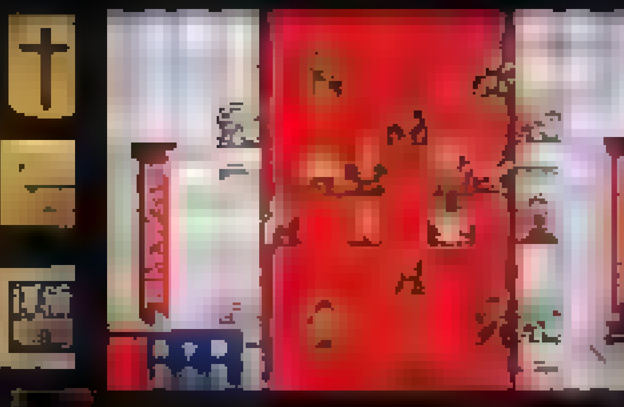
電子小說

人面樹

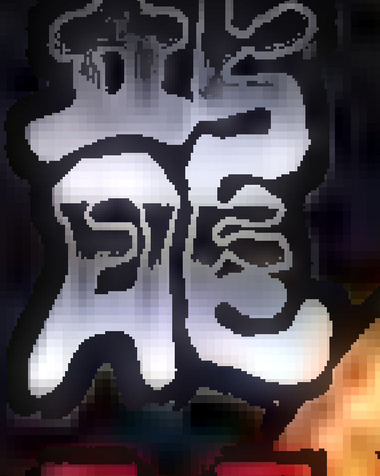
「人面樹」一第一套在PC上執行的中文「電子小說」。



漢堂國際資訊有限公司

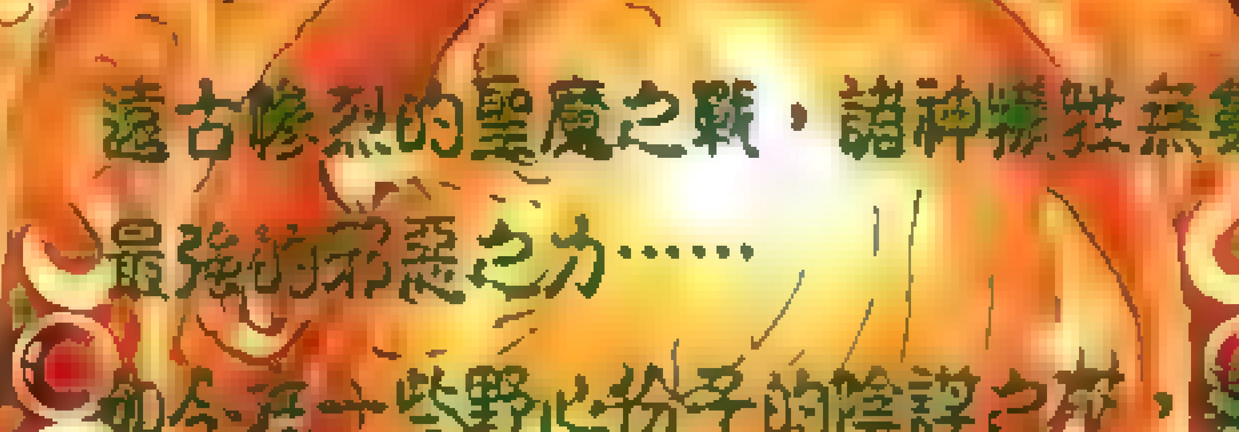


每套贈送炎龍騎士團精製胸章一枚 7000枚送完爲止

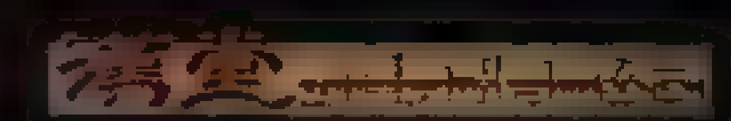


炎龍騎士團

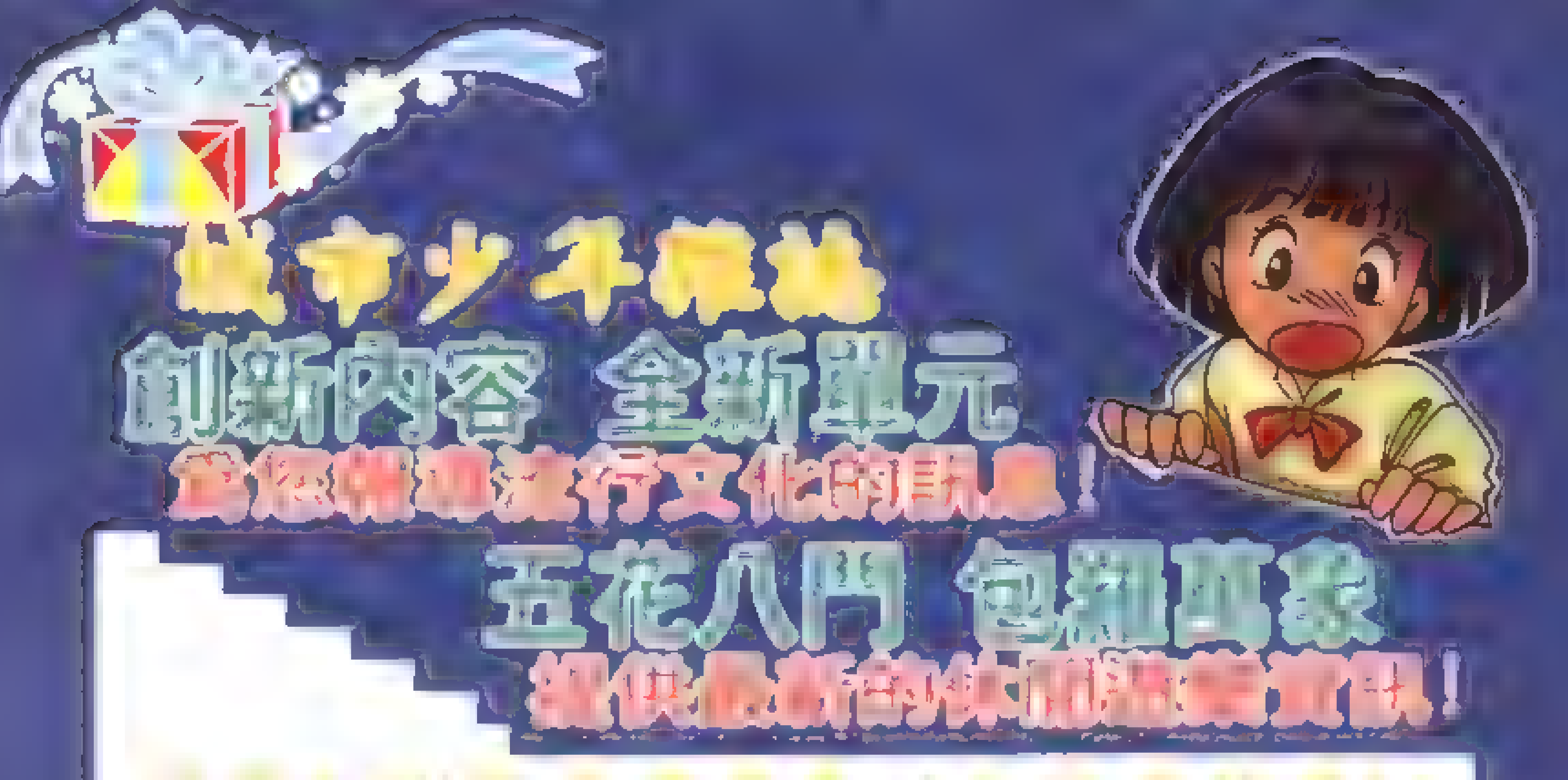
邪神之封印



遠古慘烈的聖魔之戰，諸神犧牲無數，才封印了
最強的邪惡之力……
如今在一些野心份子的陰謀之下，這場浩劫即將
再度降臨人間……

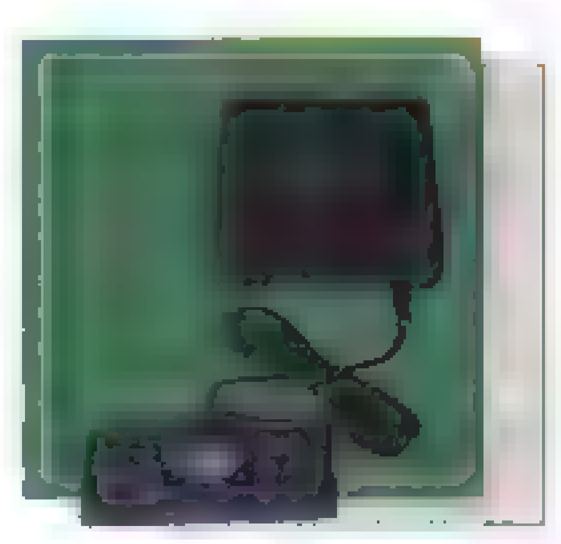


高雄總公司 TEL:(07)336-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6091



為了回饋讀者多年來的支持與鼓勵！

特舉辦一 集印花送主機活動



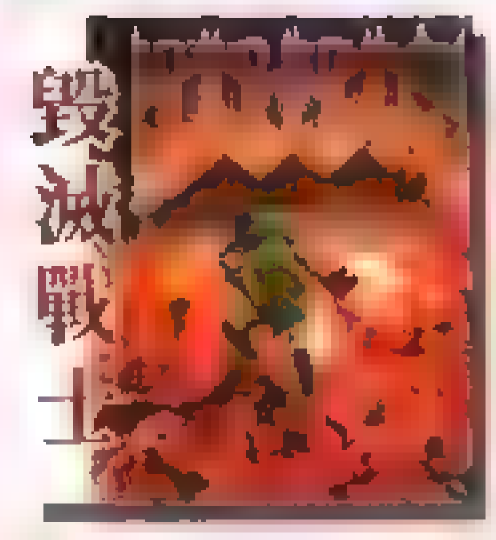
時間：到83年12月底止。
辦法：即日起剪下**城市少年雜誌**『漫畫天地』中所刊載之印花（每期一枚）。每集滿12枚，以掛號寄本雜誌社，附回郵100元，就可收到PC-II主機一台。

城市少年雜誌社
地址 北市重慶北路三段223巷23弄7號
電話 (02)594-9277 傳真：(02)596-9982

PRINCESS MAKER 2

美少女夢工場 II

毀滅戰士



遊戲製作人員大募集

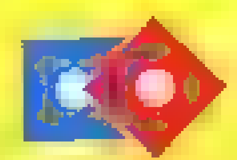
1.企劃人員 a.文筆流暢，想像力豐富。
b.須攜帶個人之企劃案一部。
c.具一年以上電腦實務經驗。

2.程式人員 a.熟 C & ASM 語言。
b.有一年以上工作經驗者。
c.具圖形處理經驗者尤佳。

3.美工人員 a.彩色 B4 作品至少三幅。
b.具造型設計能力。
c.對 卡通、漫畫、電玩 有相當興趣者。

歡迎對製作PC GAME有濃厚興趣者投入我們的行列。
請準備履歷照，寄至本公司或來電洽詢亦可。

來信請寄至 台北縣三重市重新路五段609巷4號9F之8 蔡先生 收
TEL：(02) 999-6883 FAX：(02) 999-7061 BBS：(02) 999-7065



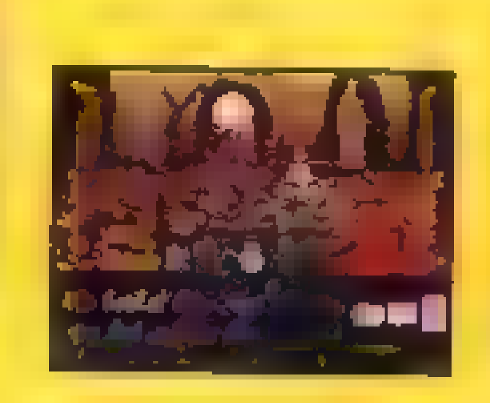
聖獸傳說

在許久以前的上古時代，流傳著一個神秘的預言：邪惡之氣將籠罩整個世界，直到繼承聖潔之心的年輕人出現……
如今，正如預言所傳，邪惡之氣的腐敗勢力迅速地染黑了這片大地，唯有繼承了聖潔之心的你才能力挽狂瀾……
年輕人！事不宜遲，趕快啓程驅逐邪惡之氣，救救這瀕臨崩潰的世界吧！
特殊的全螢幕3D俯視捲動，視野更加寬闊。
獨道的VGA 320X400 顯示模式。
怪物種類近130種，會隨角色等級不同而改變出現的種類，不會有怪物都相同的感覺！
道具、武器數百種，魔法亦二十餘種，威力也會隨等級提昇而增強。
戰鬥操作容易，採側視角度，可變爲自動戰鬥，毋須一一操作。
支援AD-LIB、聲霸卡，音樂悠揚動聽、音效震撼人心！
精訊資訊

您的幸福、前途...
全決定於在這個島上的365日!

競技場裡，不是你死，就是我亡！
誰叫你生不逢時？
世界為邪惡掌握！
只有竭力一拼，
逃出這人間煉獄！
大地被太陽烤焦！
身為奴隸的你，
浩劫殘陽
W O R L D
AD&D系列新嘗試
半巨人族、半獸人族及昆蟲族，法術多達100多種
邪惡之秘將由你揭開，是誰將大地變得如此異樣？在任務中會慢慢知道，你可看見本遊戲是全螢幕平面，隨人物走動而捲動，而操作也十分簡易，雖是新介面但拿取、檢查等指令用來很順手。
超過200多位性情獨特的人物與你接觸，劇情分主支線，任務多。
Advanced Dungeons & Dragons
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
DARK SUN
軟體世界
SOFT WORLD

小巫師賽門沒有通天徹地的本領，
偶然法術會失靈　人也有點脫線。



更糟的是，他一時頑皮誤闖了奇異世界！

找不到回家的路也就罷了，還遇見了許多奇奇怪怪、不可思議的事情！

愛睏的巨人，塔裡的長辮子公主，還有壞壞的………

賽門的瘸脚法術和不太靈光的腦袋能應付這些嗎？　他要怎麼回家呢？

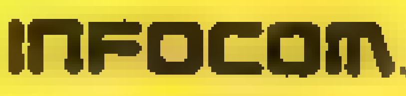
SIMON THE SORCERER

THE INTERACTIVE FANTASY WITH AN ATTITUDE

神通妙巫師

一場匪夷所思的旅程，充滿魔法、新鮮事和新發現；
遊戲天地即是一座大型冒險樂園、幻想空間
小賽門的"錦囊乾坤"令人驚訝無比，他將接受許多謎題考驗；
小賽門將接觸許多怪異獨特的人物，他們的言行舉止和"要求"，將讓賽門頭痛不已。
對話十分有趣，"意味"深遠

軟體世界
智冠科技有限公司 製作代理發行



1993 Activision, Inc.

地下創世紀II
守護者(Guardian)給大家兩條路走：
一是乖乖奉其為王，從此俯首稱臣；
一是無奈坐以待斃，等其大軍來襲。
你選那一樣呢？
橫豎都是死
不如投入危險但卻可能隱藏一線生機的地下世界，
Ultima Underworld II
Labyrinth of Worlds
・夢幻般的城堡、滑溜的冰窟、墓場和異象國度等8個新世界待你探險。
・更龐大、高解析的怪獸造型，其動作更流暢平順且自然。
・伴隨著幽怨詭異的音樂音效，在地下城裏做死前掙扎。
・你可自行創造擁有不同習性、技能的人物來擔任主角。
・可用預設的抓圖鍵Alt+Q抓下以GIF為檔名的遊戲畫面。
・比第一代稍大的全景3D視野遊戲畫面。
・陷阱翻新，謎題類型更是變化多端。
・新的、更強大的魔法咒語。
軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

夢幻帝國

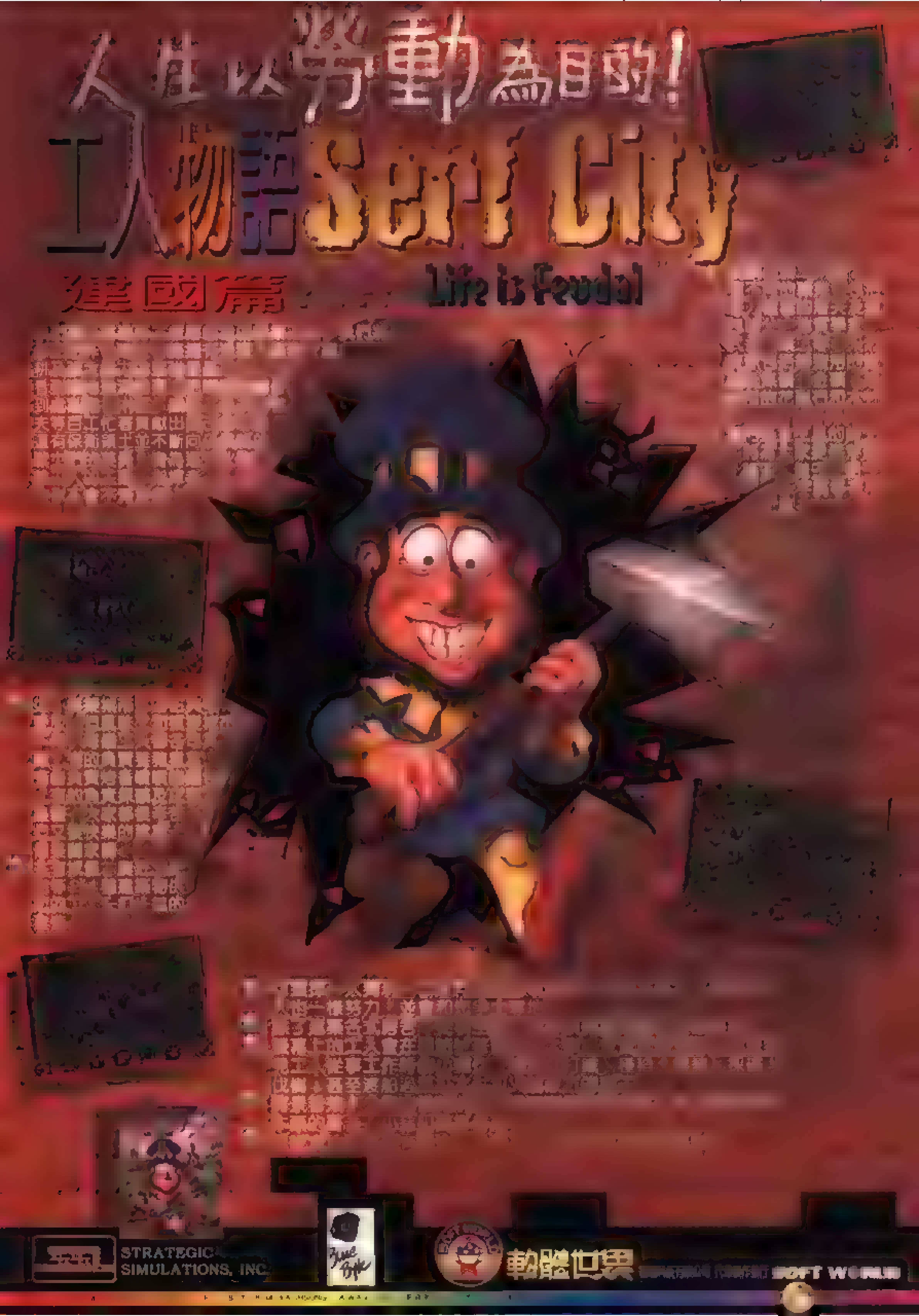
Dungeons & Dragons

FANTASY EMPIRES

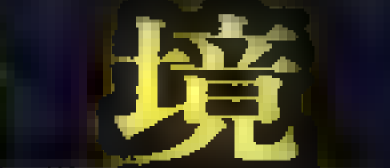
㊀遊戲方式有兩種：分為戰役(Campaing)及劇情(Scenario)。〝戰役〞讓玩者由最低等級開始奮鬥，體會〝從零到有〞的感覺。〝劇情〞可深入不同歷史或假設情況，讓玩者學習適應。你可以自行創造最多5名人物，或選用電腦預設的人物。對手可為電腦或人類，至多4名，你可從20名預設對手中挑出你想征服的。

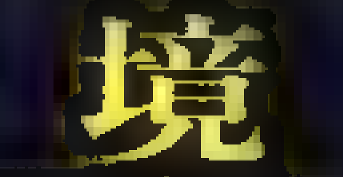
★★打開電腦，你就搖身一變成爲治國平天下的君主！★★

軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行


人生以勞動為目的！
工人物語 Serf City
Life is Feudal
建國篇
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
軟體世界
SOFT WORLD

帶您進入新的聲音境界
(2)3D Holographic環繞音效





ULTRASOUND

MAX
舊卡換新卡
ULTRASOUND 折價3000元
其它廠牌折價500元
GRAVIS

偵斷解毒的最佳寶典

解毒寶典

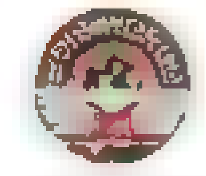
(解毒、防毒、偵毒等功能)

是解毒專家

是電腦的病毒剋星

它的超強防毒能力讓您無後顧之憂

1. 具中、英文雙畫作檔畫面與中文說明檔，系統狀態下可自動切換。
2. 具病毒掃描功能，當病毒入侵時，本系統會立即阻止檔案繼續執行，並告知目前的病毒名稱。
3. 可偵測硬碟上的記憶體內之常駐病毒。
4. 提供一年免費BBS線上版本更新服務。
5. 當CMOS的資料被病毒破壞時，系統可將資料備份及具有回復之功能。
6. 可顯示目前存在記憶體內之檔案名稱，包括檔案的路徑、名稱、長度及所在記憶體的位置等資料，此功能可檢查是否有異常的常駐程式存在，做為病毒判斷及預防之參考。
7. 可設定檔案檢查模式與解毒模式。
8. 當Partition被病毒破壞時，可重新安裝硬碟分割區的開機程式功能使之復原。
9. 使用者可自行設定偵毒、解毒及檔案檢查之模式。
10. 本系統具有防毒、解毒、偵毒等功能，可將檔案感染型、開機感染型、複合型、系統型等病毒消滅。
11. 本系統可暫時返回DOS，執行其他程式。
12. BOOT SECTOR及PARTITION的使用具有置換密碼，可防止他人誤用而導致硬碟損壞。
13. 內建硬碟PARTITION區顯示、標記、搬移、備份、還原及重新安裝開機程式等功能。
14. 解毒寶典不改變其原有的PARTITION及其DOS的驅動區故其相容性極高。
15. 本解毒軟體具有自我偵測的功能。
16. 本解毒軟體具有使用權控制功能，以防止誤判情形。



亞資科技股份有限公司總代理
地　　址：高雄市三民區民壯路53號
軟體服務專線：(035 265-727

智冠科技有限公司代理發行
地　　址　高雄市三民區民壯路63號
門市專線　07 384 8086 250 251
04 311 8774
02) 788 9188

定價 $980元

請就近向軟體世界專櫃經銷商購買
可利用劃撥帳號41081309，劃撥帳戶亞資科技股份有限公司收

亞洲套裝軟體系列

個人寶典

功能大大的增強了

第二代強勢推出

個人寶典 2

包含名冊、個人資料、益智遊戲、休閒、算命、實用類等多樣性系統。

【個人寶典・第二代功能增加特色】

1. 支援滑鼠
2. 多欄查詢功能
3. 自行選擇列印欄位
4. 自行選擇列印格式
5. [illegible]
6. 螢幕保護
7. 脫離DOS
8. [illegible]設定
9. 親友管理功能新增
10. 發票管理增設單一對獎功能
11. 收支管理增設類別統計、月份統計、明細統計
12. 萬年曆增加農曆查詢功能
13. 提供更多元化休閒實用資料內容

系統功能：

一、名冊資料管理
1. 名片管理
2. 親友資料
3. 郵寄標籤

二、個人資料管理
1. 儲金管理
2. 收支管理
3. 行程管理
4. 帳務管理
5. 發票管理

三、益智遊戲類
1. 俄羅斯方塊
2. 魔術方塊

四、休閒類

五、算命類

六、實用類

製作研發 亞資科技股份有限公司

定價 $1880元

1. 請就近向軟體世界專櫃經銷點購買。
2. 可利用劃撥帳號41081300、劃撥帳戶亞資科技股份有限公司收。

軟體世界雜誌優惠特價專案

您是否因未曾親臨盛會，遺漏了早期的軟體世界雜誌？遍訪各經銷商，仍有遺珠之憾？或者沒趕上去年的"特價專案"正處於抱憾之中呢？現在：應各路英雄好漢極力反應，我們決定，再辦一次……特價活動以饗盛情，其辦法如下：

【對象】限台灣地區的玩家

【方法】軟體世界第9期～第57期止，每本特價爲當期月刊售價的一半（不含郵資）
軟體世界各期原來售價：1～19爲40元，20～37爲60元，38～57爲80元，郵資另付，凡購5本以內郵資一律爲60元整，5本以上郵資一律爲100元整。全部以掛號寄出，請詳細寫下收件人姓名、地址（勿潦草簡寫）、電話、郵購期數如遇缺貨則順延期數補上，不再另行通知，PS．月刊11、16、18、19、24、27、28、36、37、40，皆已無庫存，切勿郵購。

【付費方式】一律用郵政劃撥　帳號：40423740　戶名：謝明奇　辦理劃撥付費，請單獨寫一張劃撥單，並且註明爲"郵購特價雜誌"等字樣。

【活動時間】自中華民國83年7月1日起～83年8月15日截止，以劃撥郵戳爲憑

【計費範例】①購買#9、35、52各一本計費方式爲：（20＋30＋40）＋60＝150元整
②購買#10、26、30、32、50、52，各一本計費方式爲：
（20＋（30×3）＋（40×2））＋100＝350元整

★特別注意★上述活動所郵購之產品，如遇退件或未收到者，請於活動截止日後三個月內，主動向本公司之服務課郵購組諮詢處理，逾期者視同放棄，則產品不再另行補寄。另應徵一名本活動期間打工伙伴，限男性須好壯壯，有力照佳，意者請速電洽諮詢。

以上活動辦法如有疑問請電洽：（07）3841505或（07）3848088轉298詢問

軟體世界　服務課　郵購組

PC GAME設計基礎

本CA主要是解說GAME製作上的一些基本技術，針對時下最流行的VGA相容遊戲，分別解說視訊系統、音效、動畫原理、周邊設備、控制動畫……等等的基本程式設計要點，PC GAME設計基礎包括書本和磁片，方便互相照印證，書本厚594頁，磁片則有1.2M軟式磁碟片三片，檔案近百個，內容如下：

爲了速度及其它的考量，程式全以Microsoft MASM組合語言撰寫，讀者最好多少具備一些組合語言基礎。雖然書中對程式也做了詳細的註解。

- 抓取13h模式圖形
- 顯示13h模式圖形
- 抓取12h模式圖形
- 顯示12h模式圖形
- PE2上抓取中文
- 13h模式下顯示中文
- 產生動畫的方式
- 電腦動畫原理
- 顯示單、複數角色
- 軟體捲動背景
- 控制動畫角色
- 控制PC喇叭
- 控制聲霸卡
- 控制滑鼠與搖桿
- 顯示中文
- 硬體軟動背景
- 幾種產生亂數的方法
- 鍵盤原理與修改

訂購方法：坊間尚未發售，暫只接受郵購。

（1）台灣地區：每套訂價新台幣1,500元，包括掛號包裹等一切費用在內，以劃撥方式郵購，也可以到郵局申購匯票，以限時掛號寄出，會比劃撥快些。
● 郵政劃撥號碼：17072888 ● 地址：桃園市永康街35 6號 ● 收款人：許宗楨
● TEL：(03)337-8559 ● FAX：(03)332-1802

（2）海外地區：請到當地有承辦國際匯兌的銀行，申請一張該行美金本票或美金匯票，寄給本人，詳細辦法請洽該行辦事人員。各地區定價如下（包含郵寄費用）
▶港澳地區 US$：63，▶馬來西亞 US$：64，▶新加坡 US$：66。

（3）其它地區：請先傳真、來函或來電查詢。

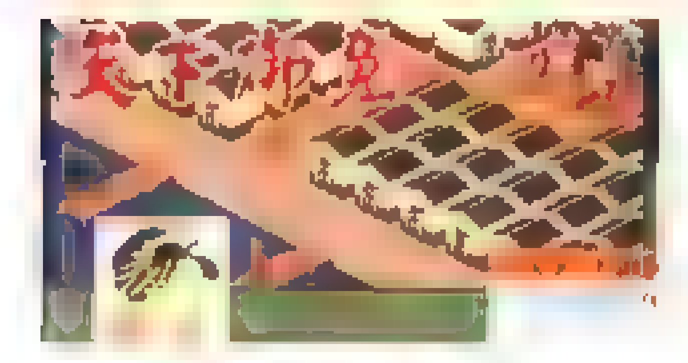
電話：X 886 3-3378559、FAX：X 886 3 3321802（X代表您所在地區的國家代碼）
地址：NO 35 6,Yung Kang St, Taoyuan,TAIWAN R.O.C　姓名：Mr. Shu Tsung Cheng

98精品店
BY GRX
大家好!!
我是鈴鈴
我是噹噹，
我們都是店長的
新助手!!
這次店長要爲大
家介紹的有策略遊戲
與戰略遊戲
宇宙前線
還有射擊遊戲與
AVG遊戲哦!!

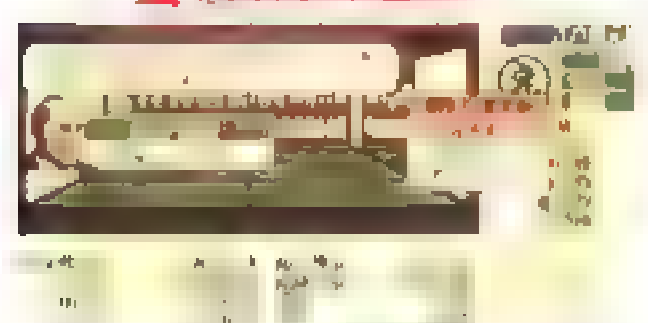
98精品店

天下御免

◎所須配備：NEC PC-9801 VX/UX 以下
◎滑鼠：專用　◎HDD：支援
◎音源：FM 音源，MIDI 音源



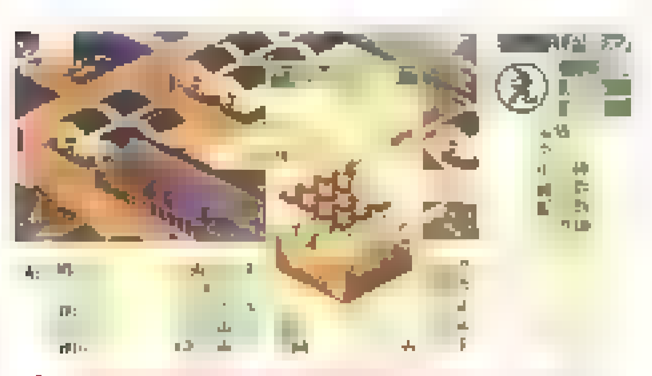
▲[illegible]畫面。



▲到[illegible]家中拜訪。

[illegible]

這一句是用來形容日本幕府時期江戶商街熱鬧非凡的景像，同時也正是 ARTDINK 爲天下御免所打的廣告詞。說到 ARTDINK 或許人們第一個想到的便是其成名作 A 列車系列及以未來爲背景的東京都二十四區，不過這次爲大家介紹的天下御免其可是將遊戲年代搬到了古日本，是故給



▲展現拜訪誠意的"手士產"。（請留意饅頭下的黃金）

▶日本商館全圖。

▼要[illegible]花[illegible]一下。

▲停泊在[illegible]口中的[illegible]。

▲至神社參拜"大[illegible]"

玩家的感覺可說是前所未有的。

在天下御免中，玩家所扮演的是一個標準的商人角色。駕船從日本各地買入商品，再運回江戶的"本鋪"賣出。至於"本鋪"主賣的商品爲何便要看玩家選擇的商號了。如居酒屋是賣酒，魚產物問屋是賣海產，服問屋是賣布料等。除了自己本業的商品外，也可至附近國家買一些特殊的商品回國兜售。當然，致富的不二法門便是低買高賣囉！

不過，若光只是買來賣去的話那就太無趣了。在天下

▲[illegible]

御免中，玩家不僅要僱家丁，請保鏢，還可以沒事討個大小老婆。而且除了家中的事外，也必須前往各"政府"部門進行"打點"事宜。連同業沒事都會相邀來場違反公平交易法的"奸商密會"呢！有時還真是會讓人會心一笑……嘿嘿，原來商人從以前就是這個樣了。

[illegible]

▲[illegible]的[illegible]。

▲[illegible]

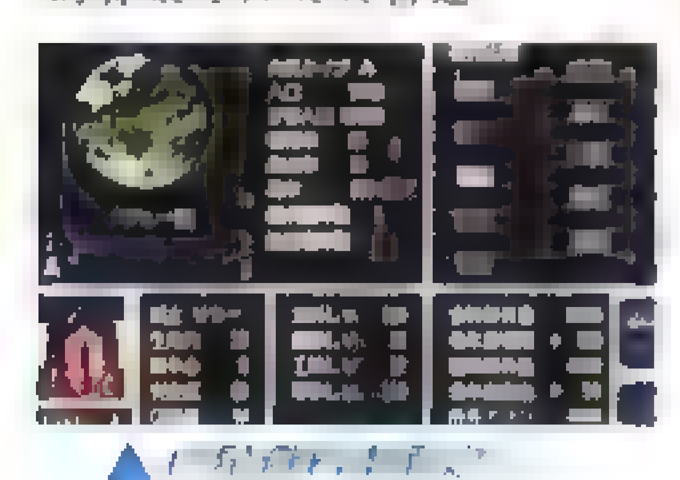
98精品店

宇宙前錄

◎所須配備：NEC PC 9801 VM以下
◎滑鼠：專用　◎HDD：支援
◎音源：FM音源，MIDI音源

▶[illegible]

繼前幾期介紹的REGIONAL POWER 3之後，這次店長再為大家介紹一個也是以銀河為背景的策略遊戲——宇宙前線（FRONTIER UNIVERSE以下簡稱F.U.）。這兩個GAME最大的不同點在於前者是注重在開發與建設，而後者（F.U.）則著重在外交與營運。



▲[illegible]

在F.U.的故事中，銀河是由一個很大的連盟所領導著。而連盟則是由許多不同種族所組成，當然，最高領導者自是銀河中最強大的種族了。在遊戲中玩家可選擇扮演任何一個角色，可以是聯邦盟主，也可以是聯邦一員，更可以是頑強不退的異邦份子。隨著扮演的角色不同，自然遊戲最後目的也就不一樣。或清除異己，或篡奪盟主，甚至征服銀河。

▼戰鬥畫面

F.U.的最大特色可說是在外交上，因此艦隊也並非是戰爭的代名詞。在F.U.中艦隊可負責運送貿易貨物，支援植民地建設，宣揚本國宗教，甚至威脅、攻擊，或當成商品獻給盟主。除此之外，如果玩家是連盟一員的話，還必須參加盟主召開的銀河大會，在會中與各會員國唇槍舌戰一番。

當然，如果你是盟主的話，那一切權力自然就不在話下了。

▲[illegible]

▲[illegible]

▲[illegible]

▲不同文化皆有其獨特船艦外型。

▲研究開發成功。

98精品店

火力戰鬥

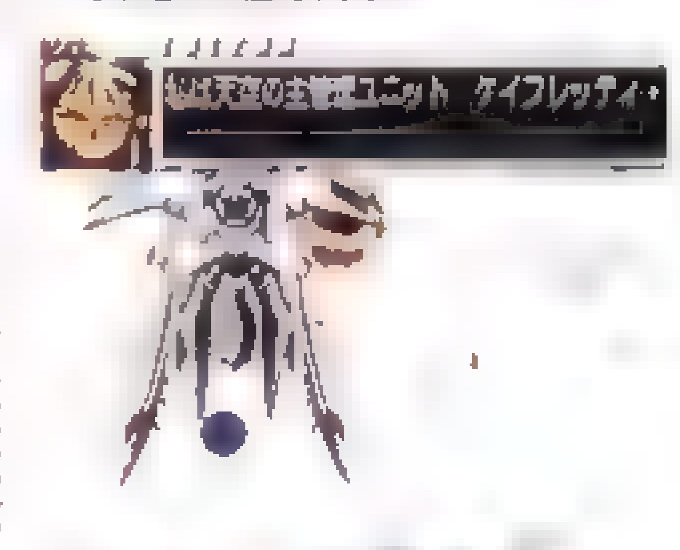
◎所須配備：NEC PC-9801 VM/UX 以下
◎滑鼠：支援　◎HDD：支援
◎音源：FM音源，MIDI音源

這是一款在98遊戲中少見的美少女射擊遊戲，由戲畫公司所設計開發。該公司在動作格鬥遊戲上一向擁有相當不錯評價，而這次的STEAM HEARTY（以下簡稱 S.H）仍舊是一個讓人激賞不已的佳作。

▶ 起始畫面及遊戲選單。

從多層捲動，巨大頭目，多功能副機，到 2 PLAY 兩人同時進行遊戲等。S.H. 幾乎可說是具備了一個好射擊遊戲該有的效果，而更讓人驚訝的是其在 386 上居然可擁有相當不錯的流暢感。（NEW 386的執行速度等於 IMB 286 的執行速度）。就一個以美少女為賣點的遊戲來說，戲畫在這方面專業用心的態度，也著實是讓人欽佩。

雖然 S.H. 是這麼一個讓人熱血沸騰的遊戲，可是畢竟用鍵盤來玩射擊遊戲實在是太累人了，尤其 S.H. 中敵機撒子彈的密度幾乎和大型電玩沒有兩樣。平常用搖桿就已經閃躲得哇哇叫，更不用說用鍵盤了。嘻嘻！看來要玩美少女遊戲不僅日文能力要好（玩AVG用），戰略能力要強（玩WAR GAME 用），學問要廣（玩問答遊戲用）。現在還加上了一項──反應神經要快!!

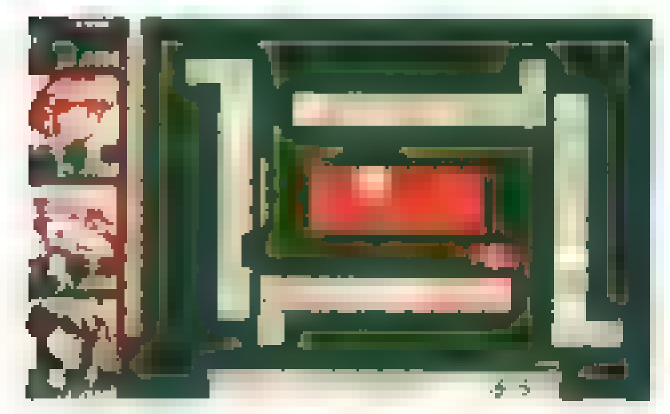


98精品店

雀妃樓

JAN KIROU

●所須配備：NEC PC-9801 VM以下
●滑鼠：支援　●音源：FM音源
●HDD：支援



▲遊戲主畫面。

顧名思義，這是一款由RED-ZONE公司所設計的美少女麻將遊戲。在遊戲進行方式上採9801遊戲少見的四人麻將。玩家可自三個不同世界之十五名高手中任意挑選三名來進行麻將熱戰，在打敗對手後便可……

除了少見的四人對打外，雀妃樓還有一項相當獨特的特色，那就是其美工風格呈現兩種相當極端的變化。舉例來說，在遊戲三個世界中的幻想世界，其人物是大眼小嘴的可愛漫畫造型，然而在修羅世界的

▼過關畫面之一。

人物卻是鳳眼厚唇的官能寫實造型。這兩種造型不論在線條、美工、用色，甚至光感上都有相當的差異。在一般來講，這兩種畫法應都有其忠心的支持者且彼此交集不大。看來RED-ZONE似乎是想將兩派人馬網打盡……

此外，雀妃樓的麻將AI作的可說是相當不錯（先聲明，

▲與幻想世界截然不同的修羅世界。

▲慘遭電腦自摸胡牌。

此話是以店長的麻將功力為基準的），且人物性格上也有出色的設定。以幻想世界人物為例，女劍士不僅很少胡牌而且常常放砲，但公主可就不一樣了，不僅會作牌還經常自摸。所以啦！如你要打場快樂麻將的話，那可是別挑太強的對手喔！

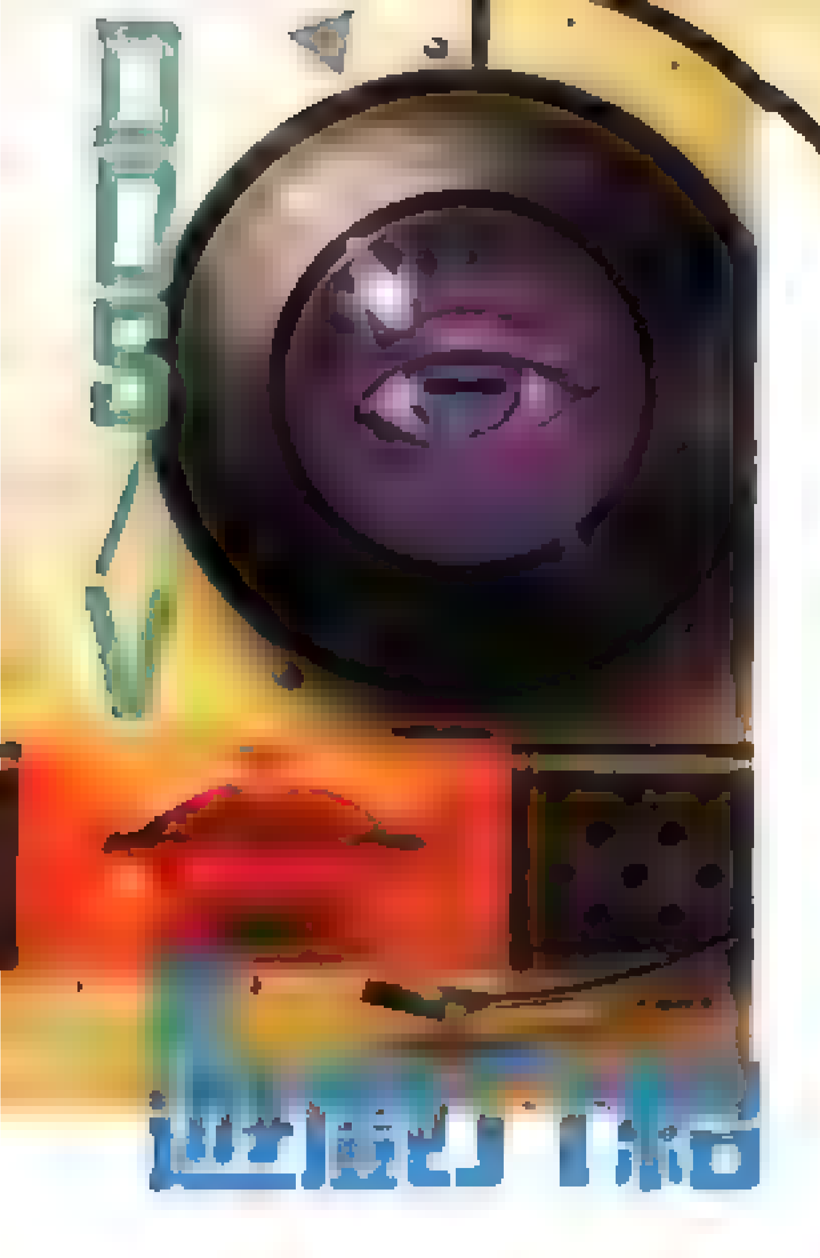
▲"三世界熱烈光臨"

▲幻想世界一景。

▲修羅世界之女王樣。

▲熱血之女子高校生。

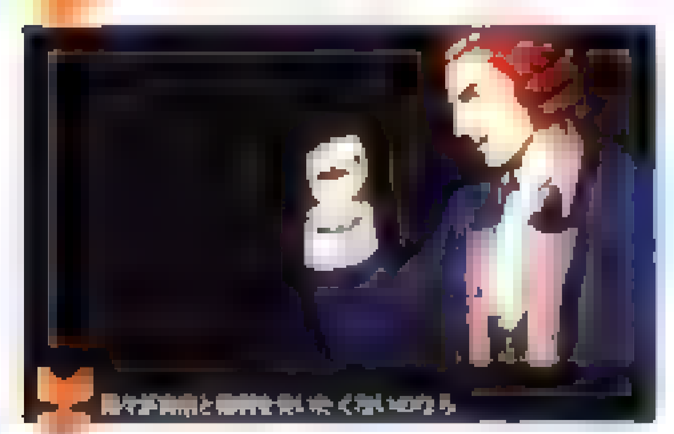
▲過關畫面之一。



/RXZ

十八世紀美洲移民遭到大英帝國苛政重稅的對待。

北美十三洲人民奮起對抗暴政。

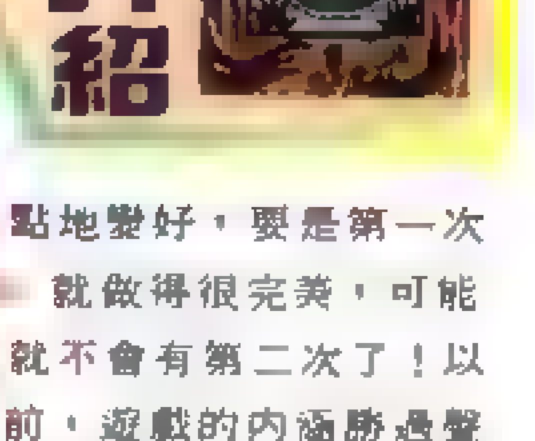


華盛頓成爲人民義軍領袖。

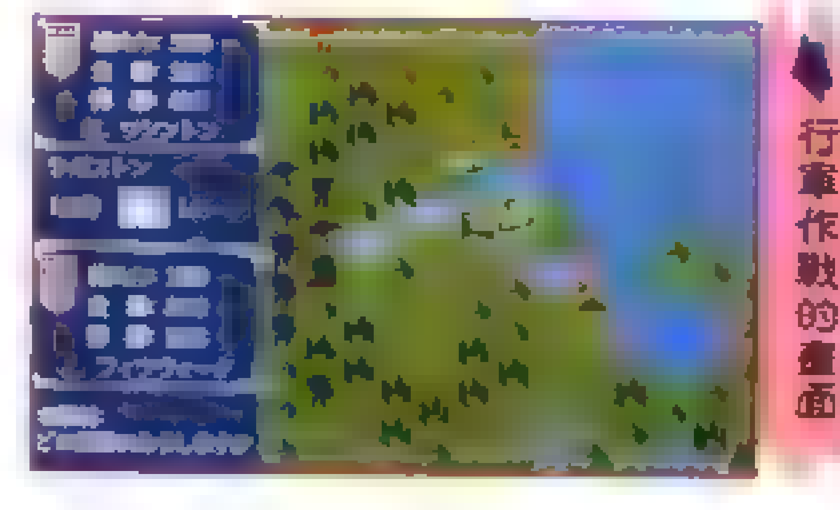
不自由，毋寧死。

西元1775年，移民到北美十三州的英國移民爲反抗英國政府苛繁的稅賦，再加上參與下議院權利決議案的要求遭到否決，在萬念俱灰的情況下，終於爆發了殖民地人民以武力保護辛苦耕耘多年家園的念頭，於是在英國死對頭法國的支持下，殖民地人民以華盛頓爲首，組織了北美殖民地人民義軍，使得原本只是爲爭取合理平等政策的殖民地戰爭，演變成爲一場脫離殖民帝國的獨立戰爭，誕生了世界上第一個人民民主政體，這就是光榮的「獨立戰爭」大概的歷史背景。說起戰略遊戲，光榮對於許多國內的玩家而言應該是相當熟悉的，雖然這些戰略遊戲一直都沒有什麼太大的改變，但是其承襲一貫的操作方式倒也擄獲了不少日本和台灣玩家的心，一直到了三國志Ⅲ，光榮「終於」注意到遊戲世界的轉變，也開始支援VGA和魔音卡，到了三國志IV更支援了SVGA模式，在光榮力保霸主的同時，也冀望能在歐美等地建立其「軟體殖民地」（君不見三國志IV DOS/V版定價NT 3800元，也許我們也該來次獨立戰爭？）因之而有了像大航海時代、拿破崙、魔法戰爭以及現在的獨立戰爭，不過光榮的日不落夢並沒有成功，即使是在獨立戰爭中，反而有走回頭路的感覺，這讓筆者想起了二次大戰的日本……

獨立戰爭的片頭介紹不算短，對整個戰爭的緣由有着相當清楚的敘述，不過玩家要看得懂日文才成，搭配着戰爭氣氛的音樂也充份地烘托出戰爭的氣息，在遊戲中，玩家可以選擇代表美國的華盛頓，領導北美十三州人民打贏這場聖戰，或是代表英國的傑利將軍平定殖民地的暴動，重振大不列顛殖民帝國的聲威，獨立戰爭中可以使用步兵、砲兵、騎兵等兵種，整體上來說和拿破崙是相去不遠的，不過在操作上卻比拿破崙差了甚多，就以戰場兵力調度而言，控制居然改回到80年代的鍵盤方式（復古



？）,而且對於步砲協同作戰的運用根本等於0,大概日本人認為阿多仔只靠兵器優勢取勝吧？！簡直是令人匪夷所思！幸好還有聯合作戰的功能,要不然可能要叫雙方的將軍出來比劍槍術,以免打了兩、三次仗後才發現人民已經死光了！



行軍作戰的畫面

足夠的資金收買游移不定的地方軍隊,則是迅速贏得戰爭的必要手段,整個遊戲和沿海地域的控制權有莫大的關係（記得大航海時代的故事吧？大概就是那個樣子）,法國的支援、英艦隊的補給都需要海路的暢通,畢竟十八世紀是海權至上的時代嘛！常常在想,遊戲是不是也像一些產品一樣,總是一點一點地變好,要是第一次就做得很完美,可能就不會有第二次了！以前,遊戲的內涵勝過聲光的演出,現在,影音的表現超越了平凡的劇本,以後……

友好的國家送來援助物品。

戰況簡報畫面。

遊戲比較有特色的地方在於某些特殊事件,這些事件會因為玩家佔領了某些地方後發生,像是佔領沿海後可以截斷英軍的補給、鄉村婦女變賣珠寶首飾捐給政府軍,讓整個遊戲充滿了一種人性的感覺,除此之外對稅收預算的的安排將會影響整體的作戰能力,對獨立軍而言,封鎖沿海、壯大海軍相當重要,而對英軍而言,確保補給線的暢通和

艦隊轉移戰場。

村婦變賣首飾充實軍需。

美國發表獨立宣言

華盛頓接受英軍的投降

美利堅合眾國有如稚子初生一般

新國家，新希望！

北美十三州合成一個巍峨大國！

日本電腦購買指南(2)

/陳百慶

嗨！各位軟體世界讀者你們好，我們又見面了。不曉得筆者的那篇拙作是否讓各位讀者對日本電腦有深一層的認知或興趣呢？繼61期刊出日本電腦購買指南後，本期再針對9821和硬碟、音效卡等週邊作一次徹底的介紹，希望讀者們還有耐心看下去。好了，閒話少說，開始本文的正題吧！

一、9821和9801

讀者們都知道9821是9801的後繼機（如同9801是8801的後繼機一樣），但是爲達到高速化的需求，9821在硬體上與9801有很大的不同，改進的地方如下：

A 9821全系列均使用INTEL 486SX or 486DX等級的CPU作爲處理器（有少部份有使用PENTIUM這類CPU，不過售價也高達一百二十萬日幣），這和9801從V30（即8088）到486 SX都有使用的情況有所不同。當然啦！這也是世界的潮流所驅使的。

B VGA卡—改9801的640×400 16色而改用IBM PC系統的顯示晶片，例如9821 BX系列就是採用CIRRU 5428晶片做爲VGA卡，關於這一點，主要是爲了讓9821能順利執行MS-WINDOWS而做的改變，寫到這裏，或者讀者會想，那9821不就可以直接使用IBM-PC的SVGA了嗎？沒錯，9821的確可以直接使用PC的SVGA，我想這點算是比較有照顧到使用者的改變吧！

C 9821的硬碟系統和IBM是一樣的IDE介面，換句話說，您只要買一顆PC的硬碟就能在9821上使用了，不過9821硬碟的FAT和PC不同，使用前必須先用程式重新FORMAT才能使用，此外9821也能直接讀取1.44MB的3 1/2磁片（較新的9801如EPSON 486 SE也有此能力），減少了與PC資料交換的障礙。看了以上幾點，大家應該明白9821其實跟IBM PC幾乎是相同的東西了。也因爲如此9821和9801的相容性並不好，除了遊戲有支援外，有些9801的遊戲在9821上執行會產生問題，如風級生。不過如果有遊戲特別支援的話，效果是比9801版好很多（640×480 256色）。

二、硬碟和DOS

曾使用過PC的人都知道硬碟的重要性，不過在98上硬碟的重要性反而不那麼明顯，不過說實在的玩某些遊戲時，如：龍騎士IV、英雄傳說Ⅲ，沒有使用硬碟，實在是蠻痛苦的，除了讀取速度太慢，萬一玩到一半磁片故障了，那才令人頭大。所以啦，要想舒舒服服地玩遊戲，買部硬碟才是上策。98用的硬碟可分爲外接式和內接式兩種，讓筆者先從內接式硬碟談起吧！

【內接式】內接式硬碟好處有二：一是售價比較便宜，二是不佔空間，不過速度較外接式硬碟慢，此外還分爲NEC用和EPSON用兩種，並且要高級機種才有內接式硬碟的插槽，如：EPSON 486SE。所以購買內接式硬碟時，先確定要買NEC or EPSON用的，以免……。

【外接式硬碟】外接式硬碟恰好和內接式相反，售價較高（200MB約四萬五千元日幣，內接式則只有四萬元左右），但速度也較快，而且沒有NEC or EPSON用的分別，只要接上就行了。至於要用那一

種的呢？那就見仁見智囉！既然用了硬碟，當然少不了DOS，不過在98上，只有MS DOS可用，沒有PC DOS，DR DOS 之類的東西。若硬碟容量少於128MB，則使用MS DOS 3.3D或 MSDOS 5.0A 都可以（3.3D比較適用主記憶體只有640 K的機器，佔用的記憶體較少），若大於128MB的話，則直接使用MS DOS 5.0 A比較方便，若要用3.3D的話，則必須將硬碟分割，比較不方便，而且最多只能分割爲四部份。不過在購買DOS時，得認淸他是NEC DOS 或是 EPSON DOS，買錯了的話，是沒有辦法使用的。

三、音效卡

在98上，音效卡種類不像PC 上那樣多得令人眼花撩亂，以下就是這些音效卡的簡介：

PC 9801 26K

這張卡就是一般98機器上內附的那張 FM 音源卡（FM：3音，SSG：3音），換句話說，這張卡有點類似 PC 上的魔奇音效卡（ADLIB），相容此卡的有SSI 10 Ⅱ這張音效卡。

PC 9801 86

這張卡有點像 PC 上的聲霸卡（SOUND BLASTER），除了有 FM 音源（使用YAMAHA 的 YM2608 音源 LSI，相容於PC 9801 26K的 YM2203-LSI），並有PCM音源，卡上並有 CD-ROM，JOYSTICK 端子，雖然這張卡功能不錯，不過支援的遊戲太少，是美中不足的一點，相容此卡的有A-SB01這張卡。

SOUNDBLASTER16 FOR 98

老實說這張卡實用性不高，因爲這張卡是爲了方便將IBM PC 上的遊戲移植到98上而誕生的，所以卡上的 FM 音源 LSI 是使用 YM2203，換句話說，它只相容於 PC9801 26K，所以這張卡實在不怎麼值得買。

結論

拉拉雜雜說了一堆，希望讀者還沒昏頭轉向，其實國內的電腦雜誌對於 PC9801 的介紹還算不少，應該可以滿足一般玩家了，如果有讀者認爲不夠的話，可以看看LOGIN和BUGBUG 或 PP，應該就能滿足各位的需要了，最後，還是一句老話，若讀者有任何問題的話，歡迎在「GAME NET」發信和我連絡。

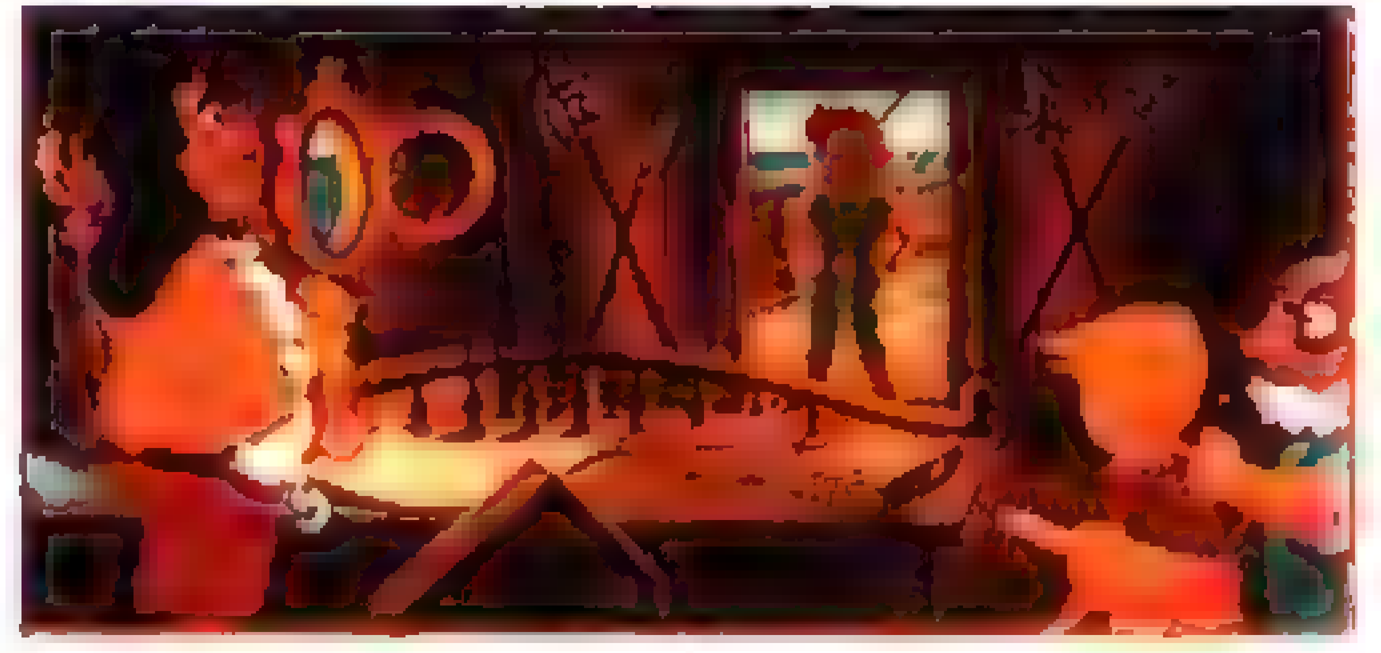
（ID：KENNY CHEN）

絕地大反攻電玩賽&黑暗原力-鈦戰機試玩會

時　間　83年7月16日　下午：1：30～5：30
地　點　台北市敦化南路一段 339 號 8 樓　松崗電腦公司
內　容　①絕地大反攻電玩賽
②黑暗原力鈦戰機與多款新遊戲試玩大會。
③抽獎、頒獎活動。
報名方式　①當天下午到松崗公司 8 樓當場報名。
②前80名到場者，另外贈予紀念品。
（聯合報一份，鈦戰機國外原版海報）
③刺激、緊張好玩，有上電視報紙亮相的機會，還有獎品可拿。
④你可自由決定是參加反叛軍進入比賽，奪得獎品，或是加入帝國軍擊敗反叛軍，贏取最新戰機的駕駛機會。
主辦單位　松崗電腦圖書資料股份有限公司
聯合報
台灣立體雜誌有線電視

快樂兒童的伙伴…

小飛俠

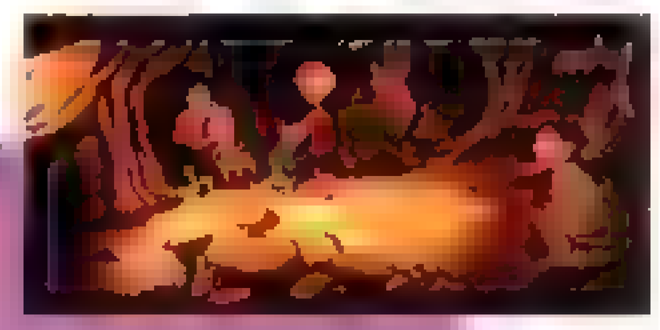


上次在多媒體專欄中介紹了年齡層較低（製作水準可相當高）的光碟CAI--Living Book系列，本來還蠻擔心讀者無法接受，沒想到據聞反應不惡，幾家熟識的零售店也表示User的回應相當好，所以我再接再勵介紹 EA* Kids 系列的Peter Pan給大家分享。

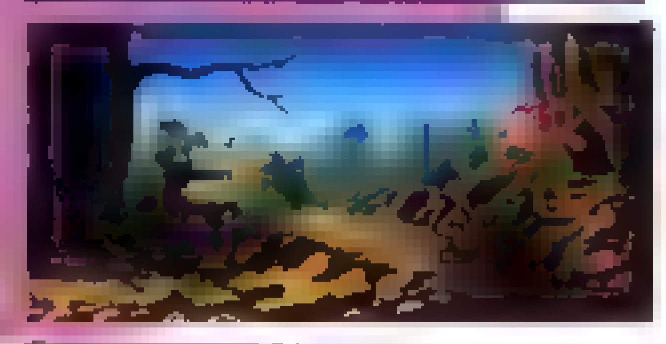
EA 即是美國著名出版商Electronic Arts的縮寫，而 EA* Kids 則是其旗下的一個兒童軟體系列，這次介紹的「 Peter Pan--a story painting adventure」是其中一款以西方童話故事「小飛俠」爲主題的遊戲，雖然盒上標明 5-9 歲適用，不過一方面有語言隔閡，一方面其內容實在很有趣，所以我倒覺得國中甚至高中都可以玩，還有剛開始進入電腦遊戲殿堂的朋友（尤其是女孩子）一定可以玩得很盡興。

▲虎克船長千方百計找到藏寶圖

▲小飛俠奪走藏寶圖



▲回到家裡彼得潘倒頭大睡



▲一覺醒來，小孩子都被綁走了

▲手起刀落，小飛俠性命垂危

▲噴霧器 SALLY 將海盜噴成木炭

故事的開始，Peter Pan搶走了 Captain Hook（虎克船長）的藏寶圖（這雖然涉及「好人是不是可以對壞人做壞事」的矛盾，不過比起其它血腥殺戮的遊戲而言，只不過是在意識層面的技術犯規，可接受性還是很高），於是 Captain Hook 便抓走了Peter Pan的朋友，這是 Act 1。之後 Pan 對朋友的救援行動分爲 Act 2、Act3，結局當然是救得美人歸。

遊戲進行的方式是十分標準的冒險遊戲，不過是在一個「Paintbox Pals」的盒子上進行，好像在電腦螢幕中看到一台打開的筆記型電腦，故事在筆記電腦的螢幕上進行，鍵盤處則有六種工具幫助玩者進行遊戲。在遊戲的 3 個ACT 中又各分了大約十個困難事件，玩家須要以中間四種工具的一種來解決問題，最左邊的 Sandy Hourglass是讓你重玩現在的事件，有點時光倒流的意思，所以用沙漏表示，最右邊則Mark Bookmark，這本書中可進行

七彩絢目的光碟世界

●黃振倫

Save、Exit……等一般功能，其中有一項很棒的設計--go to，玩家可以隨時叫出此功能以進入任一個 Act 的任一個事件，即使你第一次進入遊戲，也可以直接玩最後一個事件，看「破關畫面」，這是一般不耐玩的遊戲所不敢想的設計。

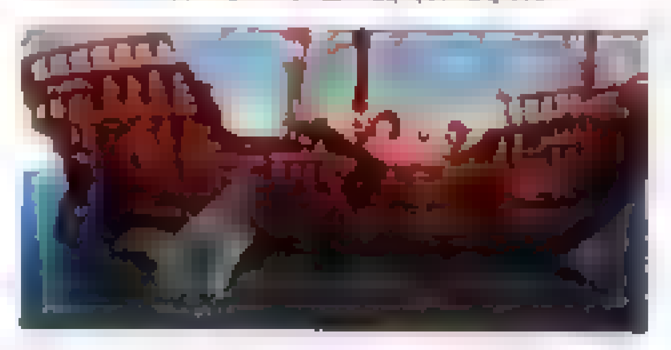
除了以上兩者之外，另外四個伙伴更有趣：水彩筆 Jazz Painter，他可以幫任何東西著色；鉛筆 Nick Lead，他可以無中生有畫出原本沒有的東西；噴霧器 Sally Sprayer，她可以噴出（或噴掉）一些物件；橡皮擦 Winston，他會擦掉一些東西（好比敵人的衣服……）。在出現事件時，自認為有辦法的就會跳躍以引來你的注意，有時也會說話（是說話喔！不是字幕！）表示「這次讓我來」的心意，所以絕對不用擔心沒有線索，因為這實在是太明顯了……。

▲鉛筆 NICK 幫彼得潘畫出階梯

▲有了梯子，小飛俠順利地登船

在一個事件中常常有兩、三個伙伴可以出手解決問題，有時一個伙伴有數種方法，這時便可以請 Sally Sprayer 來時光倒流重玩一次，因為這種設計，所以筆者雖然只用了一個多小時便玩完，不過全部看過倒又花了不少時間，還好有「go to」的設計，其實嚴格說起來，玩起來實在很有互動電影的感覺（你只要選擇故事的進行方式，而不用深入故事去自行找尋答案）。

特別值得一提的是音效、音樂和語音。遊戲全程都有熱鬧活潑，曲風多變的背景音樂，絕對不會讓人煩燥，再加上全部對話都有語音，還可消除字幕，倒不失為學英語的教材，User 絕對可以由此看出美國人認真作事的態度和成果。



▲船上點心將成為你的食物？

▲水彩筆 JAZZ 施展神技

▲海盜變成溫馴的海豚

遊戲的最後和一開始都有系列產品的預告或介紹，看來都值得收藏，不過筆者沒存那麼多錢，只有望 game 興嘆，說到這兒，我不得不提出價格上的問題，這款遊戲的原建議價為49元美金（合1350元台幣），在台灣居然以2200元天價來販售，要知道在美國零售業（尤其是郵購）價格往往僅及定價的六、七折，這麼一來一往間，貿易商的利潤又增加了500 元，雖然做生意就是要賺錢，但是也不用這樣狠吧？殺雞取卵的做法對大家都沒好處，是不是？

有件事忘了提，這款遊戲是 MS-DOS 和 Mac 雙用之 CD-ROM，對那些買不到軟體產品的 Mac 持有者而言，這應該是好消息吧？IBM PC 的設備只要到 386 主機，8MB RAM，256 color VGA，2MB 硬碟，Sound Blaster或相容卡，就可以玩了（當然要光碟機！）Mac 上則要 System 7.0，4MB RAM，兩者的系統要求都不高。

▲隨時跳關的"GO TO"功能

筆者雖然不算見多識廣，倒也看了不少 CAI 或兒童軟體，憑良心說，雖然外國也有劣質品，台灣也有上等貨，不過整體上還是比不上人家的，尤其是靈活度方面，台灣尤有不足，總之是質與量都有待加強，下次筆者可能會再介紹 Living Book，因為據說 5～7 集已經出片，不過若期間能發現一些好的「國片」（光碟片），當然還是以國片優先，反正一定找最好的給各位分享，也希望各位多支持，Bye…。

▲幸福美滿的大結局

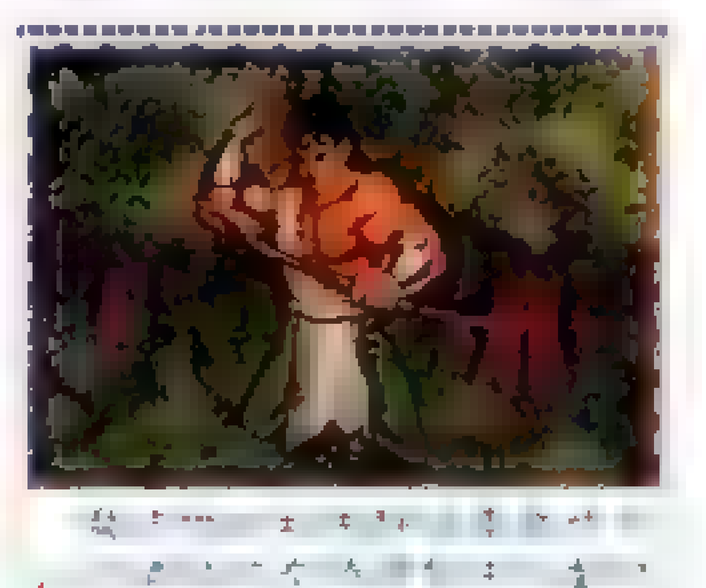
漫談遊戲劇情系統

馬路天使

在現在的遊戲中，總是會玩到某一環節時出現一些不受玩家控制的部份，這個部份名爲『劇情交待』。爲甚麼筆者用一個這麼抽象的詞語？因爲交待劇情有很多方法，當中沒有一個是可以涵蓋所有的，只好用這詞語來代表了。

『劇情交待』最原始的方法，便是弄一段文字訊息，直接印在螢幕上，稍爲精巧一點的會加個捲軸來捲動文字。另一種方法便是放一張靜態畫面，再用文字一起描述，這兩種方式在以前的遊戲用得很多，

直到現在仍有不少遊戲沿用這種方式作片頭及片尾。最大原因是簡單方便，因爲很多遊戲作者認爲片頭與片尾不重要，重要的是遊戲本體。這是見仁見智的問題，不過筆者認爲最少要弄個結束畫面，而不要一腳直接把玩家踢回DOS。另外一些遊戲會把靜態畫面加插到遊戲中，魔法世紀就是一例，每個人物的出場都以一張靜態



畫面表示，這種方法在程式上簡單，可是由於程式簡單，表現好壞便完全靠美術的功力了。

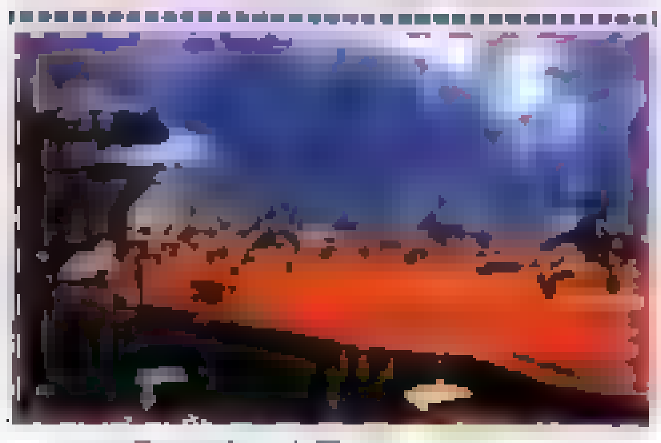
另外一種便是動畫。動畫可不一樣了，可大可小，最小的只須片頭的文字動一動，而最大可大到用工作站配合一大堆3D、2D動畫，甚至用上Morph技術。Morph在三月號的時候談過了，所以在本期不再重複。國內遊戲最早用大型動畫的應該是破壞神傳說，當時破壞神傳說的片頭動畫不知迷倒多少玩家，而遊戲本身另再加插不少交待劇情的動畫。並且大量運用影像旋轉、放大、縮小，馬賽克等等功能。因此筆者先從動畫製作開始談起，而所需要最基本的要求便是得有一套繪圖軟體，而且最好要能讀寫格式爲PCX的檔案，國內最普遍使用的是DELUXE PAINT以及其姊妹作DELUXE ANIMATOR，另外還要再配合一套抓圖程式，當然，喜歡的話直接讀取PCX或自己寫程式轉換檔案也是可以。

動畫原理其實很簡單，利用人類的視覺誤差，以連續而有差異的畫面，不停轉換播放，我們看起來便會像是沒有間斷一樣。人的眼睛每秒切換約50次，但一般電影卻只用到每秒25格到30格，動畫更只用到8格而已（華德狄斯耐會用24格動畫，所以看起來特別流暢）。爲什麼動畫的格數會較少？因爲動畫是用畫的，如果格數太多，其工作量及成本將會非常浩大，故不得不在可能範圍內減少張數。電腦處理的動畫原理也是一樣，用不同的畫面切換，便可得到一樣效果，不過我們要知道一點，每一個320×200 256色的畫面，便要用接近64K的記憶體來存取，以1秒8格來說，每秒便要512K，這種做法只要短短三分鐘的動畫便可以填滿一張CD ROM了。爲了解決這問題，有兩種方法來解決，一個是壓縮，另一個是前後景分離法。壓動畫的方法和壓單一畫面有些不同，動畫每一張與另張畫面都有重覆部份，如果把這因素考慮在內，便可以把壓縮比提高。

前後景分離就比較複雜，我們都知道大部份的動畫背景都是固定或是有限度移動的，而前景物件則是移動或變化都有規則可循的。於是我們可以利用程式直接搬動前景的影像

，達到同樣的動畫效果。譬如要做一個人走路的動畫，在切換畫面的方法中，要先畫出路的背景，然後把背景貼到每一畫面中，然後再在每一個畫面中適當的位置補上走路的人。如果用前後景分離法則只需分別畫好路人，然後用程式去移動人物，便可以達到同樣的效果。

3D 動畫又是如何做的呢？大家都聽過 3D STUDIO 這軟體吧！國內外普遍的 3D 動畫都是用 3D STUDIO 來完成的。有一個大家應有的概念，其實在螢幕上看到的東西都是 2D 的，只不過我們利用了一些技巧把 2D 的東西看起來像 3D 而已。當然運算方式有所不同。3D 動畫的基本原理是把物體用點與線來描述，所以我們會看見製作 3D 動畫時，常會出現一堆網狀圖，這些網狀圖我們稱爲模型。當要製作 3D 動畫時，只需設定好模型移動路線，並設定總張數，程式便會自動計算並進行著色處理。由於這個過程非常耗時（指 PC 而言），故不適合直接在遊戲中由程式直接處理，一般來說都是先用 3D STUDIO 組成一個動畫檔（FLC格式），再由遊戲程式讀取。所以各位會發現同樣是 3D 的畫面，但動畫中的效果要比遊戲中的來得精緻很多（ORIGIN 的太平洋戰將就是一個明顯的例子）。不過如降低精細度後，在 PC 上直接運算仍是有可能達成的，若完全用「向量多邊型」的方式來做3D動畫，則完全交由電腦作線上運算也沒有問題，「另一個世界」便是用這種方式完成其 3D 劇情動畫。



太平洋戰將及魔眼封印兩 [illegible] 作出來的動畫效果，都令人嘆爲觀止的表 [illegible]

除了 3D STUDIO 之外，有沒有其他製作 3D 動畫的方法呢？如果是在 PC 上， 3D STUDIO 可說是最佳的選擇了；但在麥金塔上則有很多選擇。如果是要追求更高質素效果的話，則非「ALIAS」莫屬，這是一套工作站專用動畫軟體，各位在電視上看到的 3D 廣告都是以「ALIAS」來完成的，可惜的是，跑「ALIAS」的系統都價值數十萬台幣以上，國內還負擔不起這種成本，只好「望機興嘆」了。另外有一點要告訴大家的，很多新遊樂器都內置了 3D 動畫機能，假如其效果眞的如其公佈說的一樣，那在遊樂器中產生高速的 3D 線上動畫便完全沒問題了。

除了動畫外，還有一種方式可以交待劇情，一般人都叫這種方式做「劇情動畫」，所謂「劇情動畫」就是由電腦接管遊戲中角色的行動，「逼」那些角色演出一段劇情。這在RPG以及冒險遊戲中用得非常多。冒險遊戲本身玩的就是劇情，所以只要當作遊戲中的一部份就可以了。RPG就不一樣了，RPG的劇情動畫有著很多的變化，好像「創世紀」、「倚天屠龍記」、「軒轅劍」、「太空戰士」、「復活邪神」、「勇者鬥惡龍」等，每一遊戲的處理方法都不一樣。但劇情動畫不管如何處理，一個原則就是要自然，要讓玩者不覺得有暫時離開了遊戲的感覺。好像「創世紀八」新人頭這一段，只要聖者踏上樓梯，便會發生這一段動畫。一般來說，引發劇情動畫的方式有幾種，一是剛才提到的設定特定的地點，當玩家控制的角色踏上便引發。二是交談，當和某一個角色對話後產生。三是調查（或使用），對某特定的物體或地點進行調查時，所發生的劇情。像「太空戰士６」，當調查某列車上的寶箱時，便出現寶箱是空的，然後有一個人走過來，說了一堆話，跟著就打起來了。說到打起來，「太空戰士６」加強了戰鬥模式中的劇情動畫，使得效果看起來更棒。要達成劇情動畫的要求，當然可以直接用程式處理，但各位有沒有發覺，劇情動畫雖然不是很大型，但都很零碎，如果直接用程式處理會很浪費時間（指程式師）。有一個方法可以減小程式碼及程式工程師時間的方法，就是製作一個指令解譯器，把所有會用到的機能整理好，再經由指令解譯器讀入編有指令的劇情，然後執行。下面有一個例子：

「創世紀八」敵人 [illegible] 動畫令人驚歎無比 [illegible] 劇情動畫也 [illegible]

```
MOVE 10 10 LEFT 10
SHOW IMAGE 10，10
[illegible]
SAY "請讓路"
```

上例所做的事是：把代號爲 10 的人物往左走 10 步，並秀出影像在 X10 Y10 的位置，跟著重繪畫面一次，然後顯示訊息「請讓路」。

上面是可讀性較高的例子，也有人用可讀性較低的方式，如：

```
C10040050
BA03245
SI000000ABC
```

這種方法除了作者外，恐怕沒幾個人看得懂了。

劇情交待是爲了增加遊戲的趣味，但若在劇情系統弄得過火，便會本末倒置，因爲不管如何，那部份是只能看不能玩的。或許以後還會有其他方法來交待劇情，筆者會再和各位介紹。

淺談電腦設備與週邊

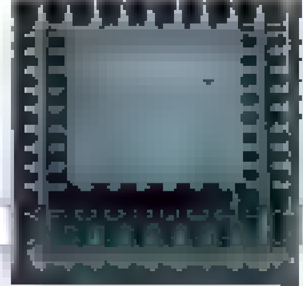
■ JoJo . H

我們看到很多優秀的電腦業者、顧問公司，甚至是雜誌，可以十分容易的爲那些預算驚人的公司行號、工作單位，設計出一套完整實用的電腦採購方案與長期升級計畫，但面對個人與家庭使用者，卻常顯得手足無措，他們只能提出基本設備採購的建議，大部份的個人使用者（尤其是初窺電腦殿堂的那一群）必須在使用一陣子後添加些（有時得更換）設備，除非他被搾乾了，抑或是放棄眞正去運用電腦。

雖然朋友之間對此不乏「陰謀論」者，以爲這是電腦業者想多撈些或出清過氣庫存產品的方法，但我倒認爲眞正原因建立在硬體進步過速和消費者不了解自己買電腦的用途兩大問題上。見識了太多太多有電腦而不會用的朋友，雖然業者因他們而得以生存，卻也爲朋友的荷包不值，所以這篇文章以上述兩問題爲中心，爲你談談個人使用者，特別是一個「電腦電玩化」的使用者，在採購和升級時要留意的，同時也以本文「祭悼」那些閒置在桌上養灰塵的主機。

【基礎配備】

一台電腦要有Case、Power，1 2和 1.44-MB 的軟碟，這是不用提也沒啥好說的，但螢幕、顯示卡，就有點可以談的，主機板和CPU也還有得聊的：



即便是還有許多人並不了解RISC和 CISC 的不同，也有很多人連DX4都沒聽過，但這些來自專業電腦雜誌的風暴一如往常又將吹向遊戲界，也一如往常的 ORIGIN 已在它的每一款新遊戲上強烈建議 Pentium 的使用（這可能是大多讀者唯一知道的新一代CPU），這使新手和骨灰級玩家同樣一如往常的迷惘在CPU之間，而了解愈多的人將愈困擾，因爲他還有 POWER PC、AMD、 Cyrix，等新CPU和新廠牌要選擇，這個問題本身就可以成爲一大篇文章，所以筆者只在此提出個人的主觀意念而不再討論。

✓ 這是一個切入486-66的好時機。兩個月前在市面上還只能看到9000～ 10000 元的 486-66 經銷商進價，現在我已能在一般零售店中見到8000 ～9000元的 User，486-66 以下的CPU都已不再有改變，至於打壓 486-66 降價的 DX4 則正在高檔，所以我建議你買一顆 486-66 來使用，而 486-33 或25的 User 不妨再等半年，撿 DX4 的便宜。

主機板的選擇除了「穩定」爲第一要務外，環保省電型的板子也是要件之一，還有，不要排斥 72pin 的RAM，要知道 486 以上的 CPU 最好用 PCI 的板子才可發揮實力，而 30pin 的RAM是不能用的，到時候再升級光是RAM就浪費不少錢掉了，也不要花多一點錢去買「可以插 P5 的VESA 板」，這絕對不會是聰明人做的事。

除非你有程度以上的視覺要求，或者錢很多花不完，否則一般非交錯的14吋螢幕即可，大約六至九千即有相當水準，一台 2 萬元的 17 吋螢幕可以給你更好的享受，或者你願意花4 、5 萬買更好的畫面和視力保障，一切由你來決定，但一萬元以上的螢幕一定要比價，也要找信用好的店購買。

雖然某些大廠已放棄了 ET-4000 ，改用Trident 系列，而且提出許許多多數字資料以證明其商業利益符合消費者權利，由於 ET-4000 仍是大宗，對那些已經或是將要玩 Windows 的消費者，我給他們等價的建議，一張ET-4000 W32i 、Truecolor （1677萬色）或 Trident 9400 都是好選擇，而更高容量記憶體無疑的帶來更快的速度和更高的成本，但2MB是一個不錯的定位，至於使用CAD的玩家，以其會用CAD的程度而言，應該自己懂得選用S3系列，也知道合宜的卡上記憶體容量。

對許多不熟悉的人而言，即使在購買時要求特定廠牌的卡，恐怕也不知如何辨認，尤其已裝入主機中成套的電腦，我建議不妨要求包裝盒及完整配件（說明書、保證書、驅動程式……等），千萬不要相信店家的「口頭」保證，這是你應有的權利。而那些被人繪聲繪影的Remark CPU 和RAM，我很難教你以一個十分容易的方式加以分辨，有經驗的人不妨比一比CPU 黑色部份的厚度，擔心二手貨的可以看針腳有無摩擦過，比較強的人可以用軟體測試其運算能力，而整台搬回家的朋友請先自行燒機三天吧！

【加強配備】

筆者買電腦的時代，硬碟還叫做奢侈品，時至今日，放在加強配備來看它，都還高估了它。幾乎很難找到不用硬碟的軟體了，大部份的軟體套件要求數 MB 以至數十 MB 的容量，不過以讀者多半為電玩終結者的觀點來看，倒也用不到以 GB 為單位的高容量硬碟，除非你對容量硬碟的高存取速度十分渴望，不然 420－MB 硬碟該是你最好的選擇。品牌方面你不妨依照你或你朋友的「品牌忠誠度」去決定，也許你可以看看 0 與 1Byte 雜誌 6 月號中的建議，那會是個不錯的主意！

比起硬碟而言，音效卡還不算太基礎，即使沒有也不會無法使用你的電腦（倒是可能引來朋友的訕笑）。你可以期待你的音效卡有以下功能：語音、FM、GM（或 Wave Table）、16bit 錄放音，這也是電腦上（尤其是遊戲中）最常見的能力要求。對那些還活在 AdLib 時代的朋友，我建議你不妨選購一片 SB2.0 或相容卡，這只要花你1000～1500元罷了（而不是你一直以為的 2、3 千元），你可以感受到一股新的生命力注入你的電腦，而 SB2.0 的持有者，你們可以直接加上一片具 16bit錄放音功能的 Wave table 卡，即使可能招來廣告與圖利廠商的指控，我還是要說，Turtle Beach 系列的Maui將是一個合理又合算的考慮，你可以用 5、6 千元的代價購得（甚至更低），或是直接在美國以不滿 5 千元郵購（你將失去所有的保證和售後服務），一切由你決定，但正值新舊版交替之際，各位小心別買到有 Wave Blaster子卡插槽的舊版本。

我可以再列出好幾張不錯的 16bit 音效卡，PAS16 就是一例，SB16 也是，Wave table 也一樣有許多選擇，以遊戲的眼光來看也許 3、4 千元的 16bitFM 卡就可以了，我不知道，但 GM 絕對是個趨勢，也是你早晚要買的東西，總之，你可以花 3、4 千元買一張使用YMF-262 的同時，有好的錄放音品質的 16bit 卡，也可以花 8 千元買一張用 YMF-262 的 8bit SB2.0 相容卡，再加上一張具 Wave table 並可錄放音的 GM 卡，一切由你和你的錢包決定。

還有別買那些有附件的卡，因為那些附件都是你的錢，花 2,000 元買一組獨立插電具擴大器的喇叭會讓你對你的卡「刮耳相聽」，而接到床頭音響又是另一個很好的選擇。

CD-ROM 也許終將成為電腦系統中少不了的配備，不過現在還不是，即使如此，它還是可以買，它的價格已跌到空前低點，你只須花4000元左右就可以擁有一台倍速 CD ROM，雖然很難找到要求倍速光碟機的 CD 產品，但千萬別傻到買一台單速 CD-ROM，要不然明年的今天，你可能只拿來墊桌腳。

你可以期待 CD-ROM 再降價，它也一定能滿足你的期望，但絕不是你預期的降幅，國外聽說已停產的 Panasonic 562B 如果賣完，也許市場價格會再微微上升，總之，這是一個切入 CD 世界的好時機，別讓自己與那些好遊戲擦身而過！

即使沒玩過 Modem 也該聽過 BBS 吧？透過數據機可以開闊你的生活。早期的日子裡，2,400 的 Modem 是一般型，9 600 則「十分優良」，現在的 Modem 不一樣了，14,400 才叫標準型，FAX 也是必備功能，以遊戲的眼光來看Modem主要功能在連線對戰，次要功能在上 BBS 求救，可以說是多了是方便，少了也不至於受困的配備。

【奢侈品】

就一個遊戲玩家而言，以下產品用到的機會實在不大，它們不是尚未成熟就是太過昂貴，有些則和遊戲無關，不妨當做常識看過去便可。

國外上市好一陣子的MPG卡在台灣業已上市，不過對應MPG卡的 CD 卻不見蹤影。在「Rel Magic」這張MPG卡的套件中我們看到很不錯的樣品，尤其是「銀河鐵道 999」這款電影射擊遊戲，而台灣玩家所熟知的狩魔獵人、龍穴歷險記等遊戲也「顯然」比磁片或 CD 版擁有更細緻的畫面，這是一片算是成熟而太過昂貴的產品，從 16,000 元至 10,000 元都有人喊價。

外接式MIDI及 Keyboard 是很難界定出與Wave table 卡的不同，因為兩者間有相當程度的近似，如果單以 GM 而言，音質大概是最大的不同，當然價格是另一個不同，Roland SC-88 據說要 20,000 元之譜，而這只是「廉價」產品（在MIDI的世界中），對那些有志於此的朋友，我建議你先買 Wave table 卡，等你嘗試過創作音樂的困難後再決定要不要投資這筆錢，至於 MT 32 或 LA 音源的產品，諸位可以不用考慮了，因為連 ORIGIN 都放棄 LA 改用 GM 的音色啦！

光碟資料儲存器（如 CD R 或 MO）恐怕是遊戲者所不會用上的東西，除非你打算把所有出版的遊戲都保存下來，當然你會這樣做，-

硬體世界

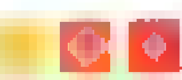
定有你的理由，不過如果理由之一是大×帖的話，我勸你還是放棄幹這種勾當。

【軟體】

在台灣，個人電腦有合法DOS的大概很少，諸如 Windows、PC-tools、Norton 之類的軟體，也少有合法持有者，以遊戲人的眼光來看，一套合法的DOS是必要的，其它套裝軟體也應該購買原版，如果你做不到，至少你所玩的電腦遊戲軟體要是原版的，這是你得到快樂時應付的代價。

我相信這樣 篇文章一定會有人認爲太淺了，這只是程度的問題，在一開始我就打算求廣度而非深度，電腦的世界是個小宇宙，它無窮廣大的範圍叫人無從入手，所以我提出一些切入點，讀者不妨再尋問朋友，看看雜誌（專業電腦雜誌），以求遊戲之外的新世界。

註：人類物質文明發展史上，從來不曾出現過今日電腦產品的現象：「不論今日你買了什麼，明天一定會後悔」。產品的品質、功能上昇、價格下降固然是我們所樂見，但改變過速卻叫人難以承受，當所有的產品其價格都以每季30%的速度下降時，包括業者在內的每個人無不心驚膽跳，所謂升級，說穿了也不過是苦苦追趕市場的步伐，人們被迫落入這場無止境的夢魘，不論你參不參加這場遊戲，你都是輸家，也許我們永遠不會明白事實的眞象--電腦升級總是夢！



MR.賽車族--你想成爲「賽車盟主」嗎？

點燃，1994夏季戰火「瘋狂大飆車」超時空賽車總對抗！！！

注意哦！
一場由台灣邁點公司主辦，太易資訊協辦的「瘋狂大飆車」超時空賽車總對抗，
即將在暑假開戰，帶領玩家們熱熱烈烈地瘋狂一「夏」。
「瘋狂大飆車」這款熱門中文光碟甫在台推出不久，深獲玩家的喜愛，
個個飆得不亦樂乎，直呼過癮透頂，
基於這份熱情，
台灣邁點與太易公司特別規劃了一個「超時空賽車總對抗」活動，
盛情邀請全國擁有〝超時空駕駛執照〞的頂尖賽車高手，
瘋狂地「秀一秀」，盡情地「飆一飆」……

比賽辦法非常簡單

1. 只要擁有〝瘋狂大飆車超時空駕駛執照88〞就可報名參加。
2. 由於考量比賽人數之眾多及其地緣關係，預計將採預賽、決賽制，亦即先於北、中、南三區舉辦預賽，最後於台北舉辦總決賽。
3. 在三區的預賽中，預計各錄取三名，總計九名，此九名入圍者將參加台北的總決賽。
4. 總決賽共錄取冠、亞、季軍各一名。

「少年耶，好膽嘜走」，趕快報名參加暑期超時空賽車總對抗，現場備有超級大獎，歡迎你統統抱回家，此外，還特別邀請台灣的「藍道尼」先生即名電視主持人曾國城先生爲選手們打氣和頒獎，而且啊，只要來現場參加就可獲得拉風的T恤一件，穿上它，你就是今夏最富魅力的焦點人物，如果，你又贏得「賽車盟主」，哦哦，那簡直「帥呆了」！！

開始心動了吧？！

Grand CHORD

升級不須換卡

歷屆貴刊所提音效部份，常有人詢問有無價錢公道，品質又不錯的音源器，本公司為了便玩GAME 族及MIDI 初入門者，開發出 GM 標準的音源器，只要您的音效卡擁有標準的MIDI ／ Joy Port 符合 MPU 401 標準即可。例如：您擁有 片 PAS16 or Jazz 系列的音效卡接上本公司的 GM 音源器（Grand CHORD）您的卡就可升級為 PCM 音源符合 GM 音色表的高級音效卡，不須再換卡，去購買 Wave Table 的音效卡，由於是國人自製，不須經過代理商的，所以價錢約5？？？？其等級與Roland SC 7 相等級，歡迎比較價錢 or 品質，藉此供給國內玩GAME 族，讓大家能夠在玩GAME 時擁有完美的音效效果，有任何問題可打（ 02 ）754-8285 [illegible]

P.S ■ 今年8月電腦應用展（世貿）將隆重推出！！

素以代理國外高品質音效卡著稱之歐騰 [illegible]，繼 TURTLE BEACH [illegible] 兩大品牌後，為迎接高品質視聽時代的來臨，[illegible] 光碟市場，正式代理 [illegible] 光碟機大廠PINNACLE MICRO公司的系列產品。

歐騰公司此次引進的產品有三大類，共計11項。

1．RECORDABLE CD SYSTEM（每單片容量為74分鐘及63分鐘兩種）。

2．可讀寫式光碟機（每單片容量從230MB，1.2GB至1.3GB）

3．光碟櫃（每台容量從5.2GB、20GB、40GB、120GB、186GB一直到1 TERA BYTE）

PINNACLE MICRO公司 [illegible]

本系列產品 [illegible] 國際標準格式（[illegible] ANSI [illegible] ECMA），[illegible]。

歐騰資訊電話：（02）503-3011

世界上得獎最多的音效卡 "徵求命名"

產品功能及特性▼

Multisound，歷史上得獎最多的音效卡，榮獲PCmagazine，Byte 等九項大獎，現在又推出加強版--**Monterey**。

Monterey 除了4MB的ROM儲存128個GM音源，還有4MB的RAM儲存音色，利用獨家的Samplestore 技術，將錄好的WAV錄音檔轉成MIDI樂器音色檔。

擁有16bit，48KHZ的錄放音取樣頻率。

其MIDI 音道數可達48個，同時擁有32軌數位聲道，採用獨家設計的傳輸通道，從此不受DMA傳輸的限制，未來可以經由軟體升級卡上的音源。

參加辦法▼

剪下右下方原廠商標貼於明信片上，並寫明中文名稱及說明於9月20日前寄至，台北市龍江路235號3F－1，並註明姓名、地址，以便寄獎品及優待卡。

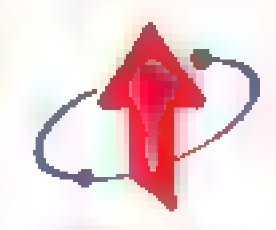
獎品內容▼

1 凡參加者皆贈送8折優待卡 張，可享有個人向歐騰公司購買產品時的20％折扣乙次。

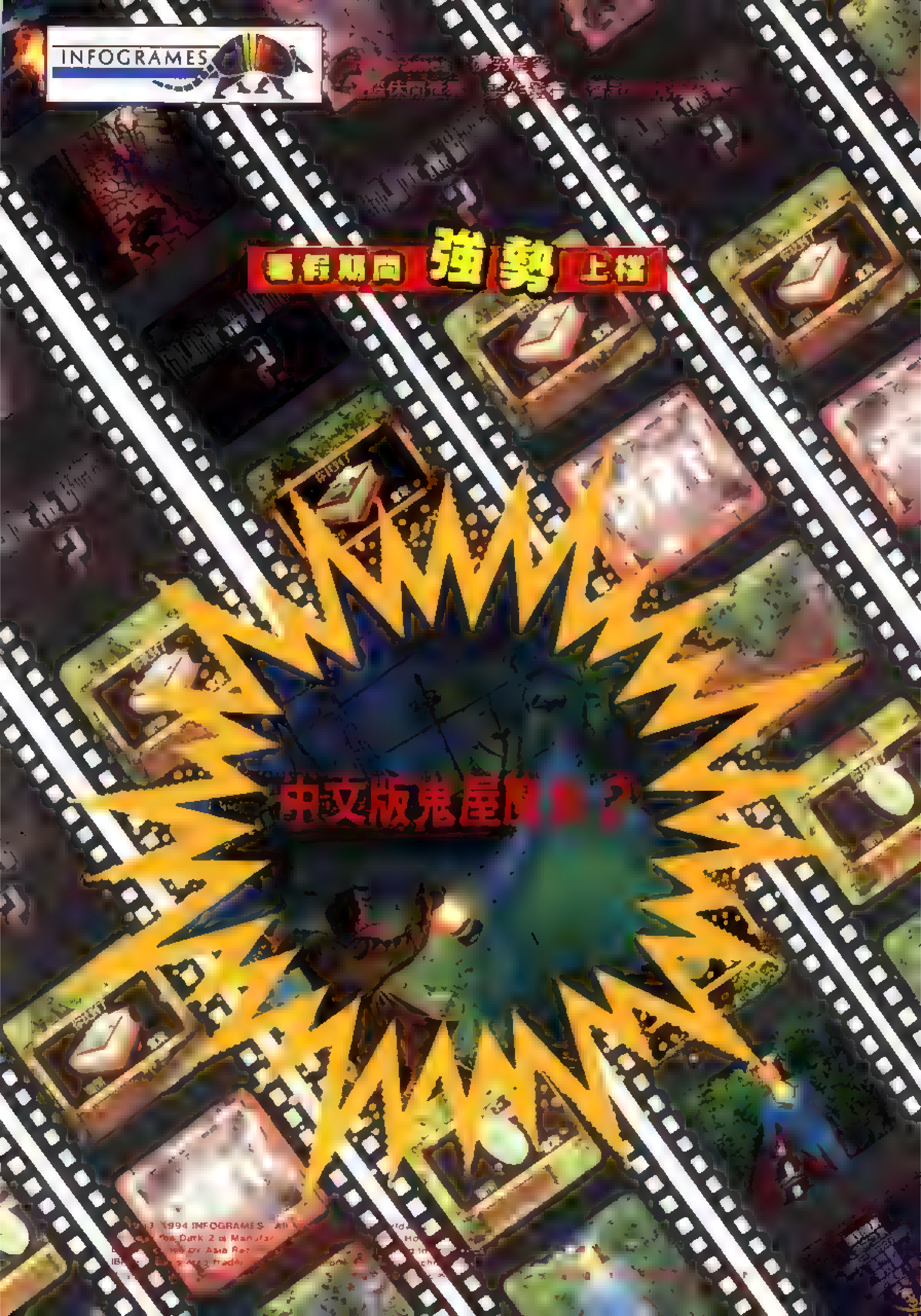
2 命名經採用者即贈送價值貳萬玖仟元的Monterey 升級套件（包含Monterey 音效卡、Sony CD-ROM 倍速光碟機、俠王 3000、如何製作多媒體、多媒體百科全書、BAND IN A BOX 等多媒體軟體）。

3 凡參加者抽出：20名贈送音樂光碟片一套。
100名贈送倍能滑鼠壹隻。

錄取名稱及中獎名單，公佈於11月份著名媒體，並個別通知



總代理
歐騰資訊有限公司
台北市龍江路235號3F-1
[illegible] 503-1521
FAX 503-7648


INFOGRAMES
強勢
中文版鬼屋
1994 INFOGRAMES

對不起系列——法律篇

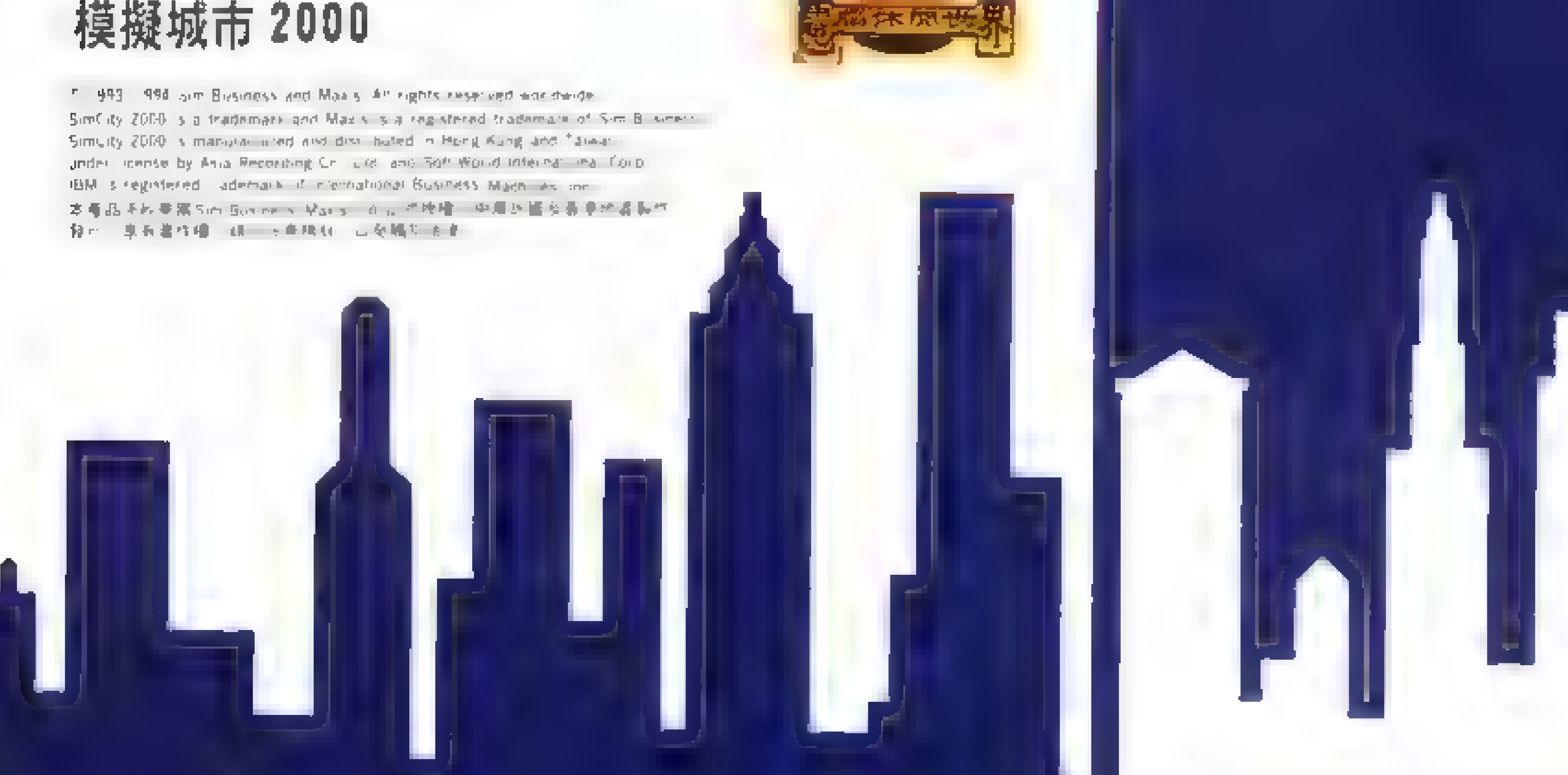
對不起！

雖然模擬城市2000

只是一個模擬城市的遊戲
但是生活在模擬城市中的
所有模擬城市的市民
都是遵守模擬城市法律的良好市民
因此
身爲現實社會的你我
更應該遵守社會上的任何法令
模擬城市 2000 中文版及
其第一片資料片世紀大災難
由於在中文化過程中遇到
一些無法掌握的困難而延誤出片
我們希望國內社會人士
能體會我們爲中文化所付出的心血
給予我們實値的鼓勵
購買模擬城市 2000 及相關產品
請認明合法代理出版的
模擬城市 2000

© 1993 1994 Sim Business and Maxis. All rights reserved worldwide.
SimCity 2000 is a trademark and Maxis is a registered trademark of Sim Business.
SimCity 2000 is manufactured and distributed in Hong Kong and Taiwan
under license by Asia Recording Co. Ltd. and Soft World International Corp.
IBM is registered trademark of International Business Machines Inc.

模擬城市 2000 中文版
預定八月暑期上市



威力戰士

全國第一套3D立體動作遊戲 隨遊戲附贈立體眼鏡

- 全國第一套3D立體動作遊戲
- 隨遊戲附贈立體眼鏡
- 七個完全不同的關卡
- 三種難度可供選擇
- 操作簡單

- 可同時享有高分數的成就感，及時間緊迫的壓力
- 各種陷阱，各式怪物，應有盡有

機種	IBM 386 DX 33 或以上
系統	MS-DOS 5.0 或以上版本
記憶體	635K 以上的傳統記憶體、2MB 硬碟空間
顯示	VGA/SVGA
控制	鍵盤／搖桿
音效	聲霸卡或與其100%相容
片數	5.25"1.2M 磁片

很不幸地，時光機器，執行者 … 被您的光劍… 馬爾卡給綁架了 …

因此，您跌進了第32度空間裡 … 一個虛幻、未知的世界，到處充斥著各種類型的飛蟲及奇形怪狀的突變 …

在這個完全無法掌握的環境裡 … 您必須殺出一條血路，闖過七個 … 危險的世界，而您身上的裝備只有一個噴射背包、一輛太空摩托車及一些精靈炸彈，更刺激的是，您必須在一定的時限內消滅所有的敵人，完成一切任務，否則您將會 …

準備好了嗎？ … 可別忘了「威力戰士」的招牌 …

一旦您進入本遊戲，您將立刻感到一股 … 體驗瘋狂的冒險歷程，無論您的電腦使用何種類型的顯示器，只要運用本遊戲中所使用的 … 技術，再加上立體眼鏡，絕對能讓您享有逼真的3D效果，這一切對您是否仍算是嶄新體驗呢？切勿錯過此一體驗新技術的機會！

© LORICIEL 1993,1994 All rights reserved.

獨家代理發行

Warlords

戰神俱樂部聯誼會

想一聽國內兩大戰術遊戲專家的高論嗎？

想一睹國內兩大戰略遊戲奇才的風采嗎？

李軍先生

——CGW 佈陣藝術十筆

賈宓先生

——決戰首席程式師

請密切注意上檔時間

戰略遊戲演講座談會

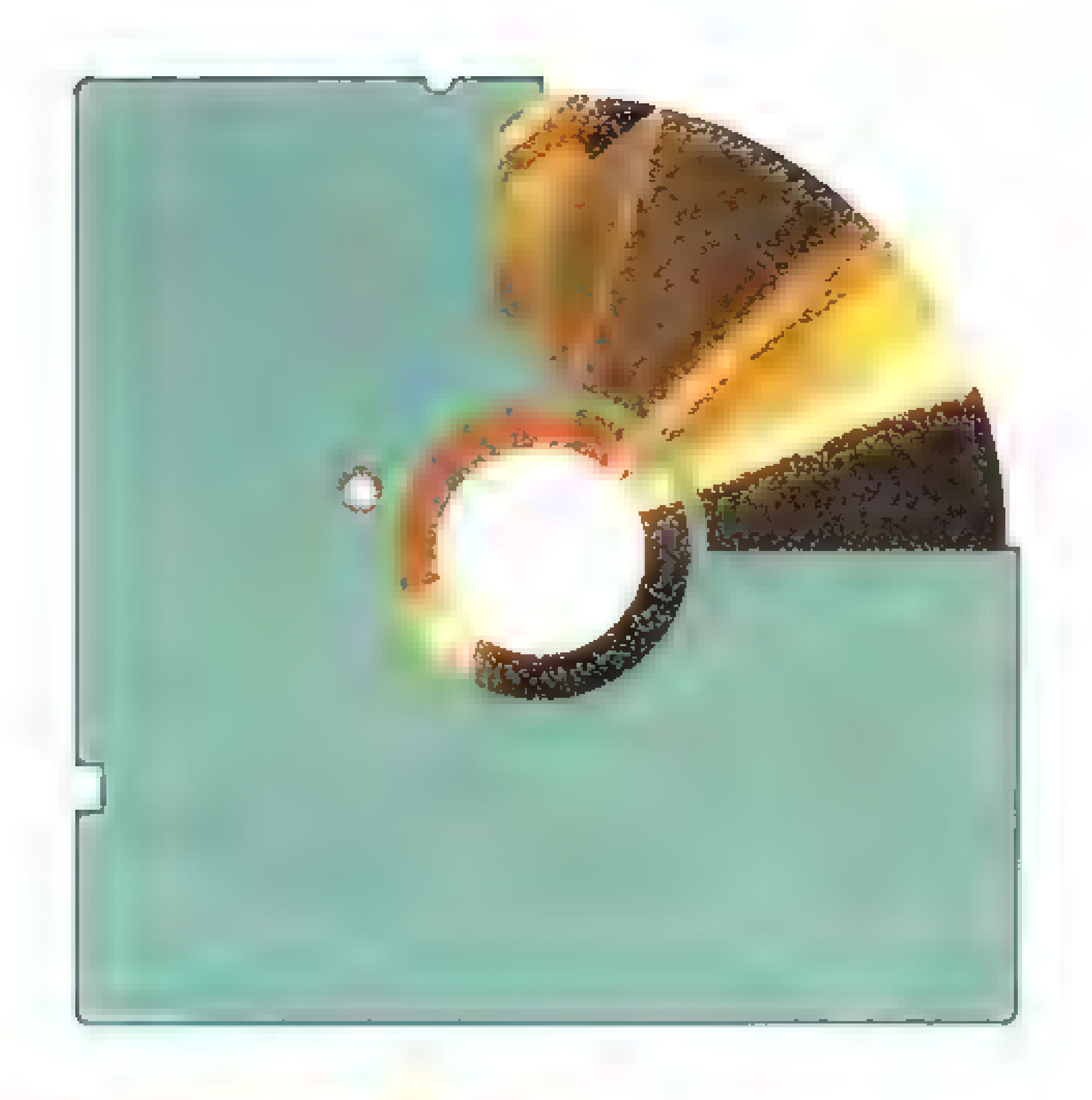
戰神俱樂部主辦

電腦休閒世界協辦

參加辦法：本次演講座談會將優先開放給戰神俱樂部會員報名參加，參加戰神俱樂部請參閱電腦休閒世界出品之《戰神II》產品所附之報名表格。場地座位有限，戰神俱樂部會員將會在近期收到本次座談會邀請函及報名表

電腦休閒世界

智冠科技有限公司



83年度第五屆
金磁片獎全國休閒軟體設計大賽

一　主旨：

1 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。

2 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。

3 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。

4 提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

二、主辦單位：

智冠科技有限公司　**中國時報**　財團法人資訊工業策進會

協辦單位：

中華民國資訊軟體協會　台北市電腦商業同業公會　亞資科技股份有限公司

三　比賽方式：為全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的寫作與設計，特設立「遊戲組」、「創意腳本組」、「遊戲動畫組」、「遊戲配樂組」四個組別，其用意則是鼓勵各方面人材之獨門技術，參賽作品可依作者自行創作之作品認定其所屬之組別，分別投審參賽，每個作品限參加一項組別，不得重覆報名。

＊遊　戲　組＊為鼓勵休閒軟體之程式創作，本組涵蓋所有遊戲（智育動作、戰略模擬、角色冒險）之整體創作，不分遊戲類別。此獎特別針對休閒軟體之整體程式寫作，不與其他各組重疊。

＊創意腳本組＊為鼓勵國人對休閒軟體之設計創意，脫離以往抄襲模仿之風氣，讓一些不會程式寫作，但有獨特創意的國人也能參與比賽，特別設立此獎。不與其他各組重疊。

＊遊戲動畫組＊為鼓勵國人對休閒軟體之繪畫技巧，提昇國人電腦繪畫水準，讓美術創作者有更多的發展空間，特設立此獎，此獎涵蓋能具體表現出電腦動態繪畫創作技巧，不與其他各組重疊。

＊遊戲配樂組＊為鼓勵國人對休閒軟體之音樂技巧，提昇國人電腦配樂水準，讓音樂創作者有更多的發展空間，特設立此獎，此獎涵蓋能具體表現出電腦音樂創作技巧，不與其他各組重疊。

四、獎品與獎金：

＊遊　戲　組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎二名，銅牌獎三名，優勝五名其獎金明細如下：

1 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣貳拾萬元整，獎盃乙座。

2 銀牌獎二名：可各得獎金新台幣壹拾伍萬元整，獎盃乙座。

3 銅牌獎三名：可各得獎金新台幣拾萬元整，獎盃乙座。

4 優　勝五名：可各得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。

以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費。

＊創意腳本組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎乙名，銅牌獎乙名，優勝五名其獎金明細如下：

1 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣伍萬元整，獎盃乙座。

2 銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。

3 銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。

4 優　勝五名：可各得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。

以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

＊遊戲動畫組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎乙名，銅牌獎乙名，優勝五名其獎金明細如下：

1 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。

2 銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

3 銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。

4 優　勝五名：可各得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。

以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

＊遊戲配樂組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎乙名，銅牌獎乙名，優勝五名其獎金明細如下：

1 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。

2 銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。

3 銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣三仟元整，獎盃乙座。

4 優　勝五名：可各得獎金新台幣壹仟元整，獎盃乙座。

以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

五、參賽者資格：

A 主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加，一經查獲，將取消其參加資格與獎盃、獎金。

B 主辦單位智冠科技有限公司對參賽得獎作品，擁有修改權與發行權。

C 參賽者必須為中華民國國民、港澳居民（含大陸地區）或旅外華僑。

六、參賽條件：

＊遊　戲　組＊

1 可顯示彩色之 IBM PC 或 100％相容機型之休閒軟體。

2 須為尚未發表或流傳之創作作品。

3 參賽作品必須附作品之執行程式及操作手冊。

＊創意腳本組＊

1 參賽作品須以書面方式附，創意腳本概念、人物或內容設定、操作規則、場景規劃、地圖或圖形規劃、劇情或內容資料等（越詳細越好），字跡須端正（也可用電腦報表輸出方式投稿）。

2 須為尚未發表或流傳之創作作品。

＊遊戲動畫組＊

1 可顯示彩色之 IBM PC 或 100％相容機型。

2 參賽作品，須附作品動畫執行檔及圖形檔，動畫執行時間須在 10 秒以上。

3 須為尚未發表或流傳之創作作品。

＊遊戲配樂組＊

1 可顯示彩色之 IBM PC 或 100％相容機型。

2 作品須支援 AdLib、Sound Blaster、Sound Blaster PRO、MT-32、SCC-1、LAPC-1、PRO Audio Spectrum 16 等，其中任何一種音效卡。

3 參賽作品，須附作品音樂執行檔及音樂檔並儲存於磁片中，音樂執行時間限 20 秒以上，30 秒以內。

4 須為尚未發表或流傳之創作作品。

以上參賽作品，經投稿報名後未經主辦單位同意，不得逕自取消參賽。參賽作品若引發著作財產權糾紛，其法律責任由原作者自行負責。

七、參賽辦法：

1 報名時間 83 年 8 月 31 日截止收件，以郵戳為憑。

2 報名參賽者必須連同作品及參賽作品資格所註相關資料，並附參賽者之身份證正反面影印本、照片兩張以及報名表格以限時掛號寄至：

高雄郵政32-80號信箱第五屆金磁片獎評審委員會收（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217號信箱）

八、頒獎日期：預訂於 10 月 02 日下午二點假（臺北福華飯店）舉行。

九、評選時間：

A 第一次初選 83 年 9 月 6 日至 10 日
B 第二次初選 83 年 9 月 11 日至 12 日
C 決選 83 年 9 月 18 日至 19 日

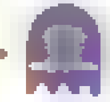
報名表

83年第五屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽報名表

姓名：	性別：男、女		
身份證字號：		聯絡電話：	(H)　　　(O)
職業：　　公司或學校名稱：			參加組別：
聯絡住址：		作品（中文）：	
永久住址：		名稱（英文）	
經歷：			
創作動機：			

（歡迎複印使用）

一、以上個項請以打字或正楷填寫。
二 參加組別請確實填寫。
三 參賽者必須連同作品之執行程式、操作手冊、報名表，並附參賽者之身份證正反面影印本及照片兩張（ 參賽者如兩人以上須同時繳交身份證正反面影印本，照片兩張及報名表 ）以限時掛號寄至：
高雄市郵政32-80號信箱第五屆金磁片獎評審委員會收
（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）
四 詳情請洽智冠科技有限公司企宣課活動組聯絡電話 07 384 8088轉 279 或 278



★享受一年原價的優惠★

雜誌售價調漲啟事

受文者：電腦遊戲世界讀者

發文者：電腦遊戲世界中文版雜誌社

主旨：電腦遊戲世界雜誌中文版於七月起每本調漲為新台幣壹佰壹拾元整。

說明：鑒於國際紙漿價格於半年內連續調漲五次，本社在成本不斷增加之下，初期以改版及自行吸收漲幅部份處理，然由於紙漿在調漲一次後又於上個月連續調漲兩次，其漲幅之大已超過本社所能吸收部份，其後本社不得不在中文版創刊近一年後的今天作第一次調高每本的零售價為新台幣壹佰壹拾元，對於此次調價對各位讀者所造成的不便和困擾，特別在此敬請各位讀者見諒。

為回饋讀者對本刊的愛護，本刊於此次調整價格之際，亦在雜誌版面及紙張的選用上作了些許的調整，希望能此提供讀者更多的資訊選擇。另外，為答謝讀者對本刊的支持及調價的不便，特以原價每本新台幣玖拾元優待一年份的新訂戶，續訂戶則須剩下一期者方可享受此優待。本優待辦法由即日起至民國八十三年七月三十一日止，以酬謝為禱。

止日期至83年7月31日

【勁王大系】前鋒第一戰將登陸台灣大囉!!

龍戰雷候教!

銀河戰國群雄傳①

25K特級版・每冊120元

日本科幻戰國史首席漫畫家

真鍋譲治の驚天鉅獻!!

即日起至民國83年8月15日止(郵戳為憑)，凡購買 勁王大系 任何一本單行本，剪下抽獎券，填妥個人資料，貼在明信片上，寄回本公司，即可參加 勁王大系 抽獎活動，總共有556個獎項要送給您，寄得越多，幸運就離您越近喲!!

© Sharp Point Publishing Co. Ltd.

「發燒話題焦點書」特報

3D立體視覺書強力推薦

《立體視覺急轉彎》

妙不可喻

定價：150元

《3D立體視覺急轉彎2》

更上一層樓

定價：160元

《3D立體視覺急轉彎3》

柳暗花明又一村

定價：160元

全省各大書局有售

不要只被美女、情侶和飛天獸迷惑了，您可發現了圖中有座中古世紀的城堡？（圖取自《3D立體視覺急轉彎2》）

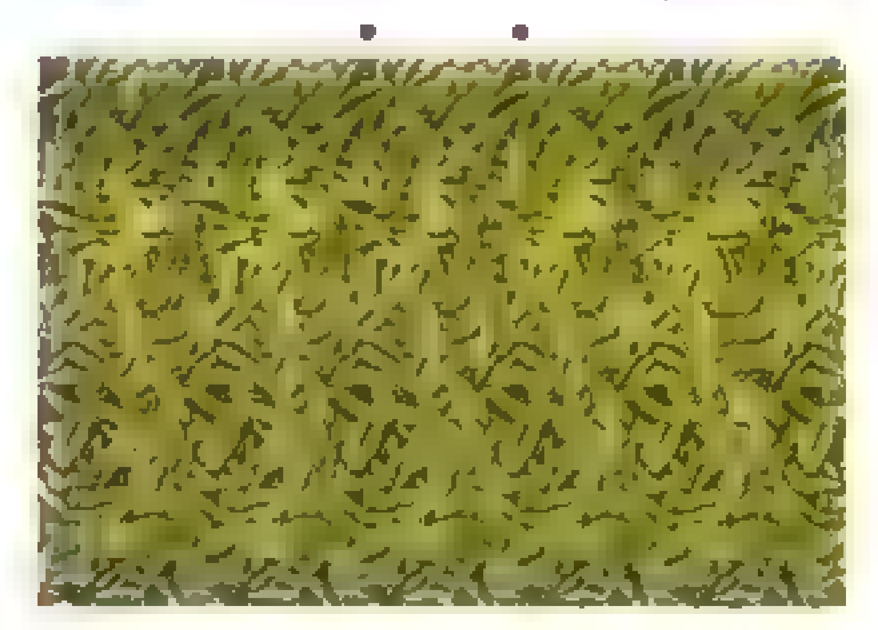
3D123劃撥特惠專案

凡83年6月30日前劃撥，可享受特惠價＋掛號寄書（掛號費本公司支付）

1.《立體視覺急轉彎》—一本140元（原價150元）
2.《3D立體視覺急轉彎2》—一本150元（原價160元）
3.《3D立體視覺急轉彎3》—一本150元（原價160元）
4.三[illegible]
5.任購兩本特惠價260元
6.購買四本及四本以上，每本僅需125元

本雜誌讀者獨享，請速搶購！（請註明欲購書名、數量）

劃撥帳號：05622663－劃撥帳戶：尖端出版有限公司



© 1993 1994 日本小學館

遊戲終結者 PART 1

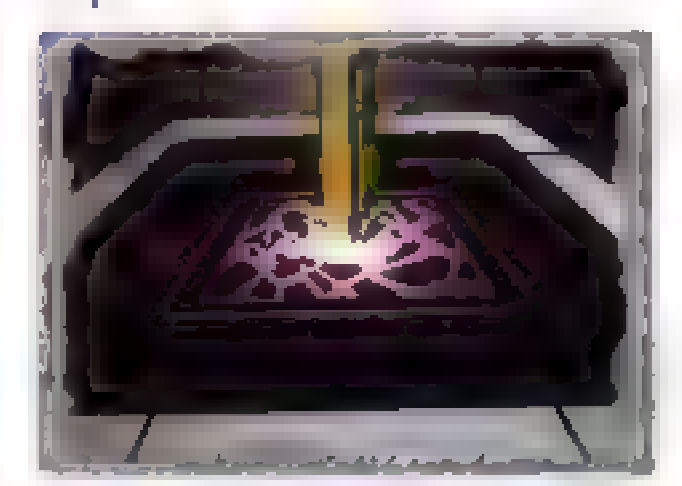
/蔡美昌

魔法門外傳 I、II

羅蘭舉上移時神杖

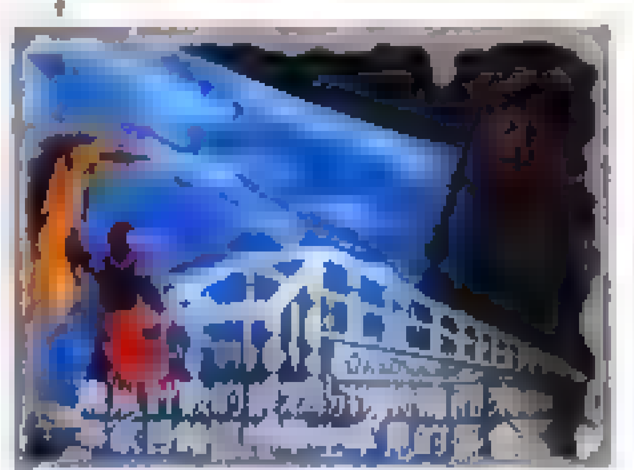
魔惡世界爲光網所籠罩

龍上主持一統大典



力劍盒及神杖置入聖壇

超級新星球？

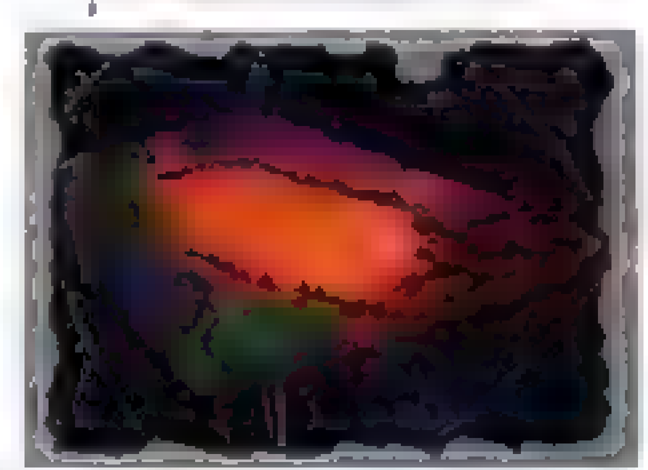


群英來此觀禮齊

聖壇發出強大光芒

陰陽世界合而爲一

卡琳獻上力劍寶盒



魔惡是個人質了？

The End

經過了極漫長的「抗戰」、「等待」、「合併」、「再抗戰」之後，魔法門外傳 I、II 一決戰星雲世界，終於利用過年時被我劃上了休止符。最後的大結局可說是十分地精采，比前二個個別的結局要好得多。只是不知道是不是我的音效卡有問題，在這個重要的時刻裡，我竟然沒有聽到語音，只能欣賞到打在背景畫面上的字幕，十分可惜。

我從二代起就迷上了魔法門系列。令我驚異的是二代容量只佔了不到5MB的 HD 空間，但「完整」的「四代」竟花了三十多MB，這似乎差了太多了吧！因爲就這二代的故事內容長度來看，我個人覺得好像是差不了多少，而大遊戲進行起來就不會那麼順暢了，因爲資料龐大嘛！雖然說四代畫面做得較好，且加入了語音、動畫…等比三代好的優點，但我仍希望「五代」能有「四代」的各種優點，但也有「三代」的短小精悍。如果容量還要更大的話那也沒辦法啦！乾脆出個「光碟」版的超級 RPG 吧！雖然執行起來可能更慢，但一定值得的，不是嗎？最後衷心的期望「五代」能早日與眾多喜愛魔法門的玩家們早日見面。

文/牛仔

多情藥師酷牛仔

費了九牛二虎之力總算把遊戲玩完（說真的，遊戲有一兩處設定還蠻難的）。對遊戲的評語，〝真是酷呆了〞，不愧是名家之作，幻想空間系列的設計 AL LOWE 牛刀小試一番，東西確是不同凡響。

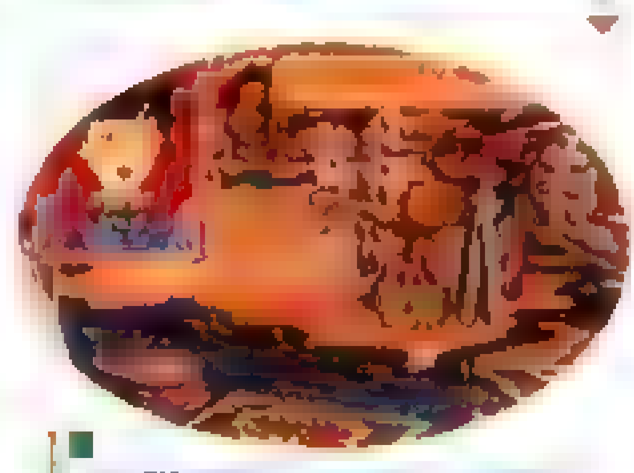
進入遊戲，鄉村音樂的吉他聲、牛仔的吶喊聲，配上木造房屋的街景，讓人宛似回到 19、20 世紀初的西部拓荒期，隨著劇情發展男主角從一個藥師成為解救全鎮的大英雄，故事雖是老套，但遊戲中逗趣生動的情節及畫面，讓人不禁想一玩再玩。

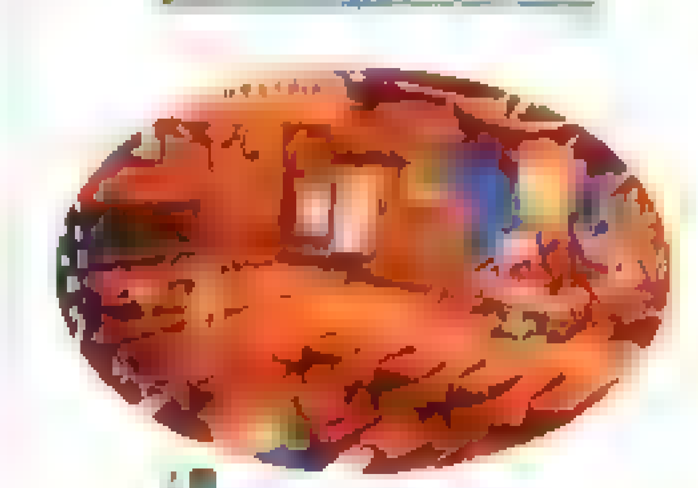
為了當英雄，只好苦練槍法

唉！技不如人，只好裝死

我的簽名，帥吧！

看我不順眼，走著瞧！


想不到情人竟是大魔頭！


終於打敗壞女人

想要團聚！

火燒屁股了，趕快想辦法

想要為她報仇，門都沒有

比槍法誰怕誰！

只好大義滅親了

一槍斃命，全部解決

遊戲終結者3 PART

/林坤賢

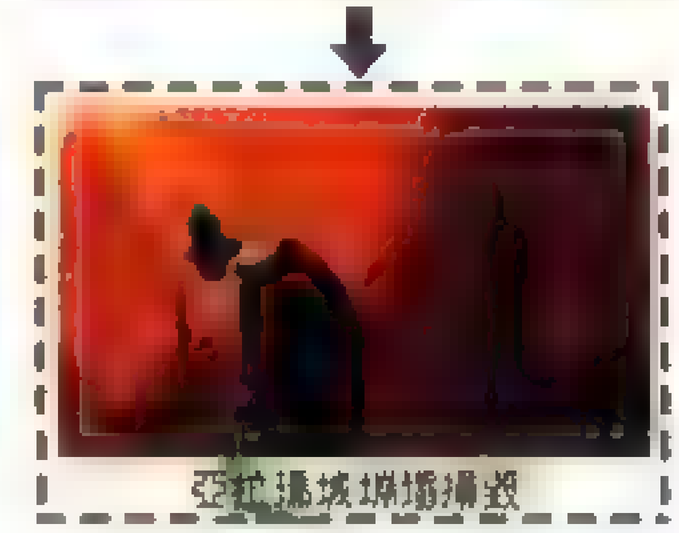
魔法門外傳II

那我就以真面目與你決戰

兩人愚靈閃出光芒，直衝天際

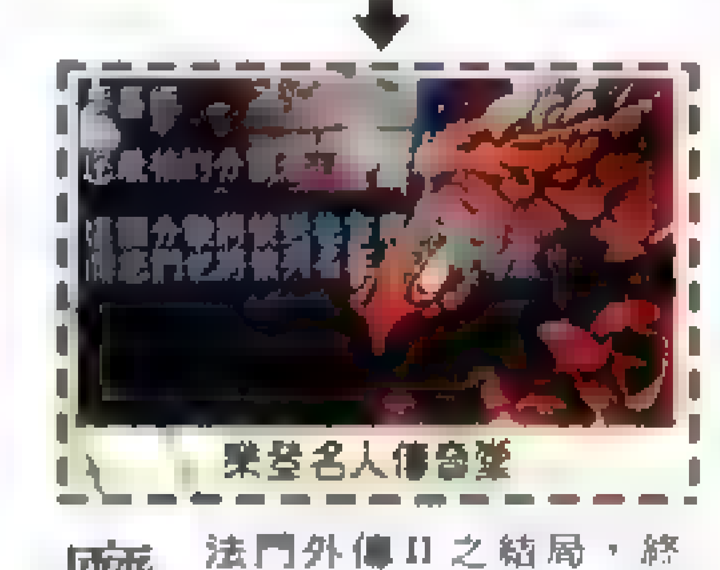
你終於來了

亞拉瑪攻擊克拉克

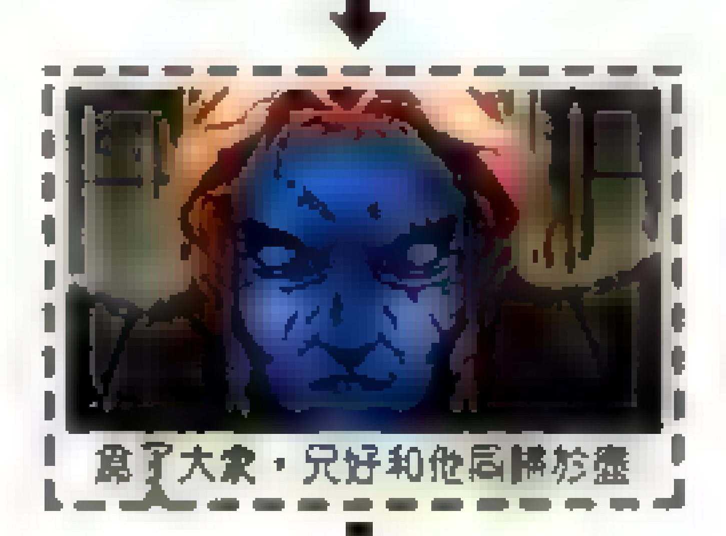

亞拉瑪城崩塌摧毀

亞拉瑪，你的死期到了

哇！想不到他的法力這麼強

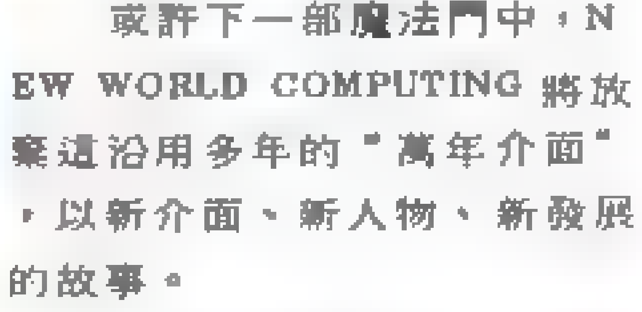

榮登名人傳奇堂

看我寶物的厲害


為了大家，只好和他同歸於盡

克拉克，原來是你

不！不要！



魔法門外傳II之結局，終歸來講，可謂之石破天驚，但總覺得似乎少了些什麼？…在語音及音效之效果下，如果能再配上音樂的話，就真的甘拜下風，痛哭流涕了。

從魔法門III起之席爾頓席恩至魔法門外傳II之亞拉瑪，連貫的故事、情節，在魔法門外傳II中，似乎因席爾頓（亞拉瑪)的消滅，而將告結束。

或許下一部魔法門中，NEW WORLD COMPUTING將放棄這沿用多年的"萬年介面"，以新介面、新人物、新發展的故事。

但不管變化如何，魔法門仍然是最愛。

/ 宋宜昌

眼鏡蛇任務

眼鏡蛇任務這個屬於成人級（限制級）的遊戲，想必令許多已成年的玩家無法忘懷。而這個遊戲當初是由日本 9801 移植的，所以畫面相當的細緻，音效也不錯，但大家都知道日本遊戲大部分屬於十八禁的遊戲，所以日本方面的玩家都習已為常，但反觀國內卻礙於尺度而將遊戲內容"略"為修改，例如：幫原本沒穿衣服的，自動換上泳裝，雖然有些討厭，但也是有它正面的意義。

的確，在眼鏡蛇任務中不少的對話內容相當的露骨，令人感覺上，似乎是在閱讀一本色情小說。所以筆者在此奉勸各位身心尚未發展完整以及英文程度不好的玩家，不要輕易嘗試，以免身心俱傷，希望各位君子自重。

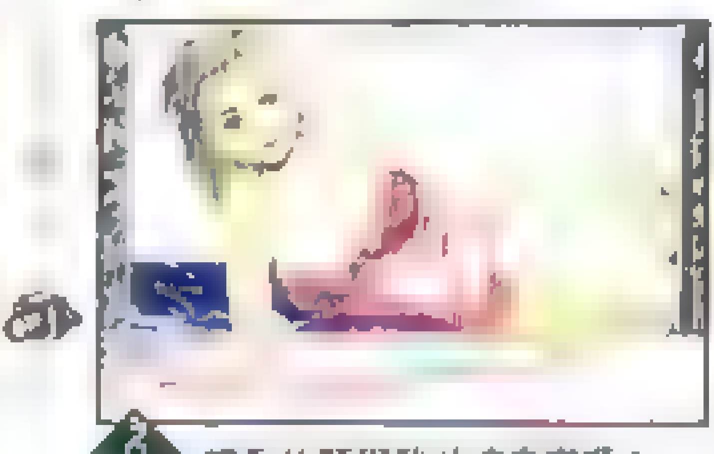
最後魔王竟是這蠢相

完成使命，Faythe竟受困

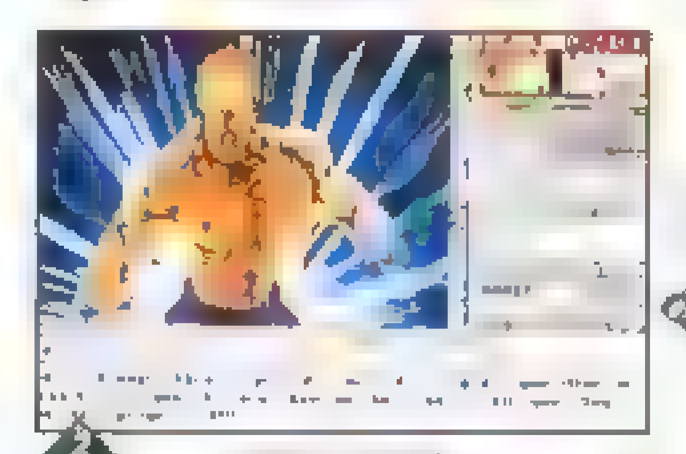
市長讚揚男主角

有什麼好誇的，看我的

救美成功，美女投懷送抱



親愛的願與我共度良宵嗎？



瞧瞧我的厲害

咱們搭火車回家吧！

哦 周圍溫度怎麼突然熱起來

哈 成了禿頭了

列隊歡迎英雄歸來

有情人終成眷屬

問題診療室

高雄市♥高雄中學電腦研習社

Q 本社意欲於近日內推出非賣品 -- 本社社刊，其中計有

Pc-tools 使用分析（ 44 ）

軒轅劍試攻略（ 60 、 61 ）

等部分摘錄您方文章。

因月考故，因而延至今日方致通知，在此先道歉。並作聲明：「引用之文章，版權一律屬原作者或原出版商所有。」特此宣告，並致歉之意。

有你們的經營，才有這份社刊的出版。

此致

軟體世界

雄中電研社

中華民國 83 年 6 月 14 日

A 貴社發行社內刊物引用本刊部份文章一事，經貴刊於高雄之承製公司主動來電關心是否已徵得本社同意（該承製公司巧爲本刊曾配合之廠商，爲免觸犯印物版權上之糾紛，特來詢問）。事後編輯室於 6/16 接獲您的來信。本刊樂意與各學校、社團建立良性關係，以期服務在學學子，雖因月考在即，未能事先徵得本社同意授權引用，編輯室同仁雖以曾爲學生立場予以體諒，然此先斬後奏之作法，實當避免，且引用文章當獲對方之同意而非僅予通知，望貴社留意。編輯室在此仍感謝貴社之禮詞。另外，某知名報社休閒版面之消氣散專賣店廣幅，長期引用本刊美編結合棄里造型與魔術彩球的圖形（該兩款遊戲版權歸屬均爲軟體世界所有），該圖形之使用未經本刊同意，擅自刊登，亦爲不當。

台中市♥SKYWALKER

Q 問題診療室的編輯大人及美麗的小姐，您好！

在下有些許問題困擾，望大人妙手撥來！

①本人欲購置CD-ROM及附屬用品，經多日"出巡"坊間經銷商，仍獲不得較完整的資料，試問：CD-ROM仍屬於不成熟之產品嗎？值得玩家購置嗎？

②貴刊 62 期 16 頁的 SUPER NEW FILES，報導了有關"天堂鳥資訊"所研發的「冥界幻姬」在P16的抬頭畫面之中，相信如是日本漫（動）畫迷的話，很快即可發現它和日本角川書店出版的『羅德島戰記』／ロ・ドス島戰記的動畫畫面幾乎是相同的，尤其是龍口中的牙齒，更是完完整整，一顆不漏，位置不變地COPY上去了！本人之日本友人看了也不禁搖頭！GAME的玩家喜愛巧思，尊重創造者的努力，我們能接受像『炎龍騎士團』和SEGA「光明與黑暗」的作戰方式相同，而不希望本土的設計流俗於抄襲的洪流之中，因爲我們也希望創作者也能尊重他人！

PS ：筆者於BBS教育網路上發現許多GAME族對此之抱怨，僅以此函告知大眾，希望這是一個巧合，而不是蓄意！ Thanks ！

羅德島戰記的 picture （音樂 CD ）可在全省漫畫便利屋找到！

A 您來信提及欲購買CD-ROM及其附屬產品，無法覓得所謂"完整資料"，編輯室無法瞭解"完整資料"究指爲何？而CD-ROM是否仍屬不成熟之產品，實也有仁智之別，編輯室所獲得之各項相關訊息指出國內CD-ROM市場及需求極具潛力，本期新GAME俱樂部及硬體世界篇幅中，所透露之訊息，或可提供有相同需求之讀者作爲參考。另有關冥界幻姬之畫面，本刊代轉您的疑問，以下請天堂鳥公司作一說明。

台中市的 SKYWALKER 您好：

首先非常感謝您對天堂鳥公司出品的"冥界幻姬"遊戲如此的注意，至於您提的問題，經本公司內部詢問的結果是，女主角（小玉）攀附在戰甲龍身上的片頭畫面構思的確來自ロ・ドス島戰記。但是要解釋的是，構思的類似，並非是抄襲。

我們相信一個創造過程中，絕對會參考一些既有的東西，而加以改變創作，作出更好的東西。最後還是非常感謝您的指正，希望您會滿意以上的答覆。不過如果您還是堅持這是抄襲，相信坊間的遊戲，百分之八十，都是您所認爲抄襲的行列之內。

天堂鳥資訊

永和市♥林維國

Q 軟體世界雜誌你好：

自從貴刊在一年前登出模擬生命的預告，直到今日卻無消息，而在模擬生命之後的模擬城市 2000、模擬農場均已上市，不知模擬生命發生何種變故，煩請告之。

祝 萬事如意

A 您的來函轉由電腦休閒世界提出說明：

Sim Life 現在正作中文版處理工作，因部份資料尚不齊全，整個進度因此延誤，但一直進行中，此遊戲在接近完成時，我們將會告知消費者進一步的消息。

高雄市♥鄭建明

Q 編輯先生、小姐您好：

軟體世界雜誌內容愈來愈棒了，特別是徐先生在本期棒球教室中提供了許多資料，想必費了不少心思。可是因爲在 60 期的雜誌中，有些球員資

料是錯誤的，所以這期內容，我就自動的幫貴雜誌校稿，而把我所發現的錯誤敘述如下：
(1)姓名錯誤：金鶯隊一壘手 Rafael Palmeiro
白襪隊游擊手 Ozzie Guillen
印第安人隊捕手 Sandy Alomar Jr
(2)球員錯誤：①藍鳥隊的 LF 似乎是今年新人獎（Rookie-of-the-Year Award）熱門人選狄加多（Carlos Delgado）
②雙城隊的捕手似乎是 Brian Harper
③水手隊的游擊手似乎是 Dmar Vizguel，此外水手隊的投手和我所知道的，似乎有一些差別。
(3)①藍鳥隊的 HR 變成了 R（得分），這是滿離譜的，全隊的得分才 132，比去年費城人隊的 Lenny Dykstra 得分 143 分還少。
②老虎隊的 BA 及 HR 不見了，這應該可以發現的。

以上就是我所找出的錯誤，不過在此聲明，小弟無法像徐先生一樣，花費數萬元收集棒球卡，僅能依我所知道的資料來校對，所以並非十分完整，對於我所提出的內容，希望徐先生能再求證一下，也希望不會認為我在挑毛病，畢竟棒球記錄的正確性是最重要的，相信徐先生也會有同感。另外我也提出一些建議，希望編輯們和徐先生能參考，如果在 64 期中能採用這些建議，相信內容會更完美：①球員的姓名不要全部用大寫字體像把開頭的字母用大寫會比較好，例如：Tom Glavine②打擊率改用一般常見的 AVG ③投手的守備位置 P，改為表示右投 (R) 或左投 (L) 會更理想。

最後，順便一提，洋基隊雖然"目前"在美聯是第一，可是，勇士隊可是從開賽以來就一直是國聯第一，當然，我是勇士隊的球迷。

祝　雜誌銷售量長紅

忠實讀者　鄭建明

A 感謝來函，本社已將您的來函傳真予棒球教室作者本人，但徐先生目前正因全力製作中華職棒 2 中，未能提供書面之回答（本期棒球教室也因此暫停一期，敬請讀者見諒），徐先生在電話中特別感謝讀者的細心，同時對發現同好特別開心，您的建議除姓名大小寫仍希望維持原狀外，其他各項都將採納您的建議。而您所提(2)球員錯誤中之②、③項，經查證，您手邊的資料，為去年的球員資料，Brian Harper 及 Dmar Vizguel 均已離開原來球隊，本刊所刊出者為今年之最新資料，特此說明，也一併感謝您對(1)(3)項提出之更正。謝謝!!

▶台北市♥韓聖偉

Q 問題診療室您好：
小弟自從看了雜誌第六十一期的硬體世界這一專欄，心中有許多疑惑，煩請解答。

①請問辰羲公司的 PRO16 ＋和 pro16 Double Plus 這兩張卡，是否相同？
②如果相同的話，晨羲公司的廣告為何說和 P-AS16 相容？
③如果不相同請問 Double Plus 的價格是多少？有無 wave table 的等級？

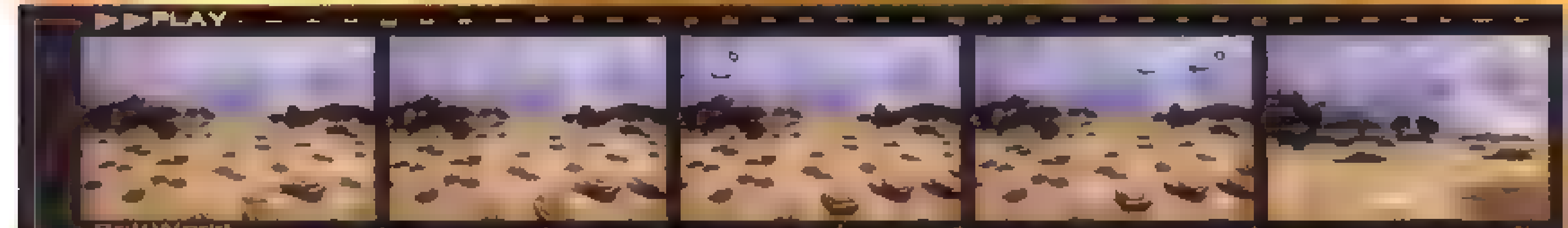
A 讀者來函，本社代轉請辰羲柯先生回答：
★ Pro16 ＋、Pro16 double plus 原則上架構是相同，但是 Pro16＋ 之缺點是無法直接昇級 wave table，須藉由另一片音源卡，如本公司代理上奇科技發行之 maui 音源昇級卡。
就 Double Plus 而言，唯然也是使用 Media Vision之 Spectrum 之 chips，但已不相容於 Pas 16 而言 Media Vision 之 Pro sonic 16。
★ 94 年五月版後之 Double Plus 已可直接昇級 Wave table 或 OPL 4，採用標準之 26 pin 接頭，可接本公司之 Top wave power 或 Sound Blaster 之 Wave table 亦或是 Turtle Beach 之 Rio 音源子卡均可（DOS & Windows 均可使用，不必任何驅動程式模擬）
★ double plus 定價 3450 元。

▶南京♥李曉丹

Q 編輯室您好：
畢竟在南京，沒有任何原版遊戲軟體可買，還是途經香港才購得幾套遊戲軟體和幾本遊戲雜誌，如獲至寶。很希望台灣遊戲廠家能到大陸開闢市場，畢竟這兒市場巨大。大陸遊戲拷貝成風的原因之一，就是無正版軟體可尋。很希望能從貴雜誌社不斷得到訊息，但這兒沒有《軟體世界》雜誌可買，所以只能指望貴社能寄一些，哪怕是很小的訊息了，先行謝過！
另外，希能能開發一些模擬人生的遊戲，玩遊戲還是喜歡看到自己玩出的結局（而非直線式單一結局），中國古典題材太多，劉備、趙雲、林冲，模擬這些人的人生同時可以加入整個時代的演變，這樣，三國志這種遊戲就可以走出地圖式的框框了。
望貴刊不斷發揚光大！

A 李讀者字體俊美、簡字龍飛鳳舞，難倒了社內打字小姐，深怕誤打了您的信件，最近本刊收到部份大陸讀者來信，內容幾乎如出一轍，莫不希望本刊及台灣遊戲廠商能到廣大的大陸市場開拓新局。藉此表明本社立場：本刊無意將電腦休閒雜誌與政治混為一談，然有些事實關連，由於大陸當局陸續的非善意回應與令人痛心的處置方式，短期內本刊無意開拓大陸市場，本刊若仍蒙大陸讀者垂愛，仍請於過道香港時購買，不便之處當請見諒。感謝來函及建議事項。

480 256色SVGA模式
有10個戰場的單一戰役
戰役有評分
動畫
模式和戰術 45度
各式戰鬥單位



戰

全中文戰略遊戲

幾年後的世界局勢，會不會變成這樣：

西元１９９９年，北韓境內陸續爆發民主改革運動，當權派以武力鎮壓，引起民情群起激憤，此時３８度線突傳駐韓美軍越界挑釁。

西元２０００年，越南於太平洋試爆核彈成功，進犯鄰近之寮、泰兩國，聯合國以英法兩國聯軍，大舉進駐曼谷灣。

西元２０１５年，回教狂熱革命份子於耶路撒冷與以色列首都進行一連串恐怖行動，以色列總理亦遭暗殺，以色列舉國憤慨，展開報復，敘利亞、約旦、埃及三國邊界遭受波及，發表聯合聲明要以國負責，第？次以阿戰爭就要爆發？

決戰

PLAY

SoftWorld

政局日日在變，誰知今日的"假設"，他日不會成真？先玩為快！以新的心情迎接這個新的戰略遊戲！

軟體世界 SOFT WORLD

Inherit The Earth™
Quest for the Orb
地球繼任者
NEW WORLD COMPUTING, INC

妙狐神探

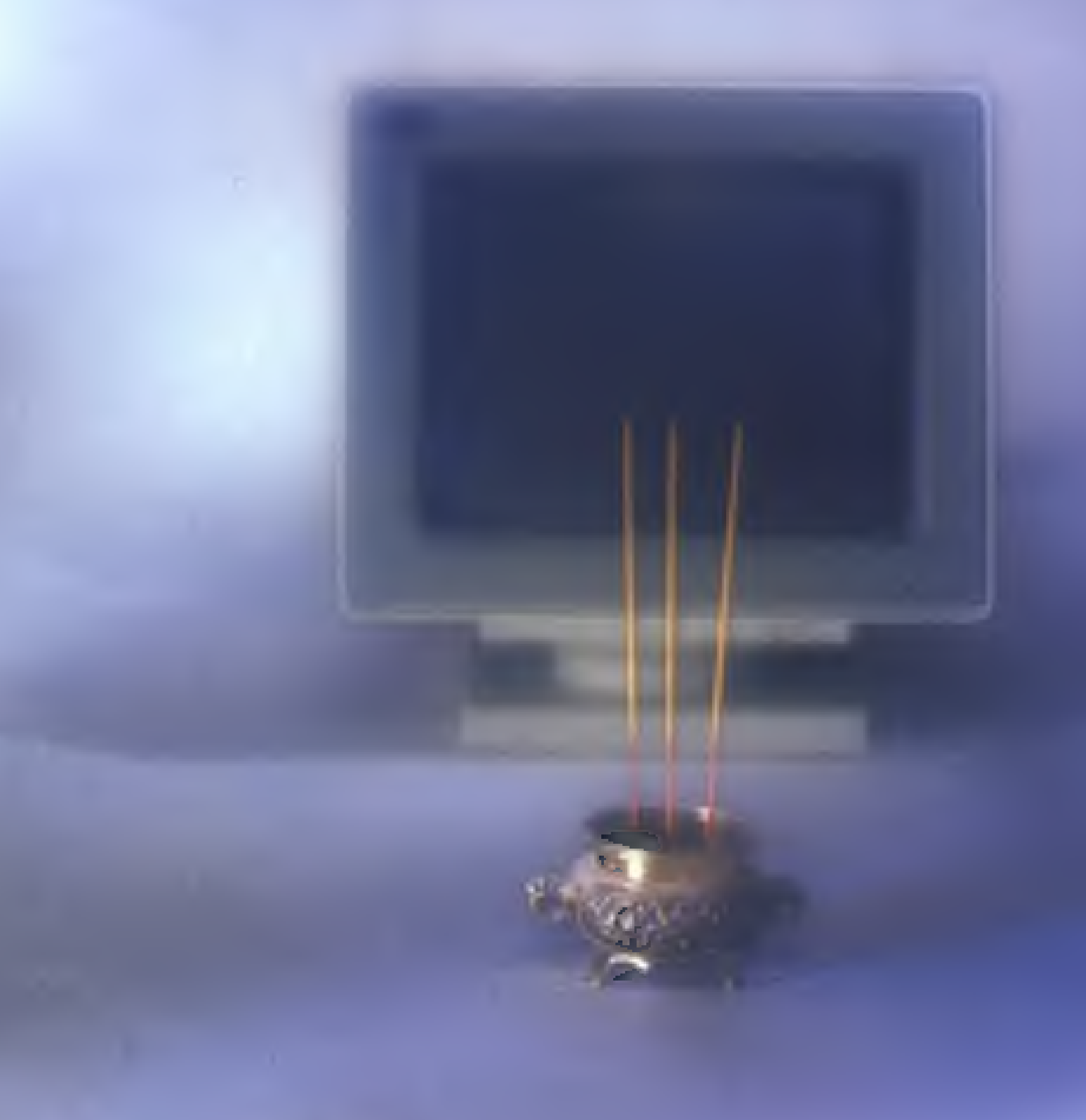
中文版

特色：

- 全中文訊息及指令，圖形物品欄。
- 如詩般的旅程，處處可見欣喜奇妙。玩者將扮演人化動物，踏起前腳，到各地流浪查訪。別忘記，你扮演的狐狸Rif有"案"在身，而女友也被扣押，還有兩位其他種族的伙伴全程監督你。
- 龐大的3D立體捲動畫面。
- 配色亮眼、如入童話天地的場景，每一地皆有其特色。
- 遊戲頗有福爾摩斯之追蹤查案的精神，謎題環環連接，富挑戰性。
- 人物造型奇特，令人難以忘懷。

軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

買電腦別把悲傷留給自己



啓亨TRIDENT 9400普及版

建議售價：1MB / 2800元 (未稅)

買電腦您可會因「隨貨附贈」的不良品，而減短了電腦的使用壽命？ 每個人都希望以最經濟的方式，獲得最理想的產品。但是，台灣電腦產業在以外銷為主的行銷策略下，往往會忽視國內消費者的權益，而導至市面上販售的電腦產品，常常發現不肖廠商以外銷退貨、規格不符的次級品，或是未附中文使用手冊及製造商資料的商品來矇騙消費者，以達賺錢的目的。因此，啓亨站在消費者的立場，為了避免不必要的損失，建議您購買電腦時應注意下列事項： 1. 檢查 CPU／RAM 是否為 Remark。 2. 主機板上有無 Cache RAM。 3. Power supply 是否符合安規。 4. VGA 是否為沒有保障的次級品。再次提醒您：買電腦要細心，不要把悲傷留給自己。

啓亨股份有限公司．台北市羅斯福路二段35巷13號．經銷商諮詢專線：(02) 3952229～30．啄木鳥服務專線：(02) 3212562．BBS：(02) 3570736．行銷企劃：啓亨廣告